

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DE LA TRAGÉDIE GRECQUE AU RÉCIT DE SUPERHÉROS :

UN ART POLITIQUE AU CŒUR DE LA CITÉ

Analyses de La folie d'Héraclès et de The Dark Knight Rises

MÉMOIRE PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR

SOPHIE CROTEAU

NOVEMBRE 2014

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	iii
INTRODUCTION.....	1
UN IMAGINAIRE DÉMOCRATIQUE	7
1.1 <i>Cadre théorique</i>	7
1.2 <i>Contextes sociopolitiques grecs et américains</i>	11
1.2.1 <i>Le miracle grec.....</i>	11
1.2.2 <i>Le rêve américain.....</i>	13
UN ART POLITIQUE	17
2.1 <i>La tragédie</i>	18
2.1.1 <i>Une fête dans la cité</i>	18
2.1.2 <i>Un théâtre multidisciplinaire.....</i>	19
2.1.3 <i>Des auteurs canoniques</i>	20
2.1.4 <i>De la politique à l'intime.....</i>	21
2.2 <i>Les récits de superhéros.....</i>	22
2.2.1 <i>Un divertissement patriotique</i>	23
2.2.2 <i>Un art, plusieurs médiums.....</i>	24
2.2.3 <i>Des auteurs invisibles.....</i>	25
2.2.4 <i>Un nationalisme anxieux.....</i>	26
DÉSORDRE CIVIL	28
3.1 <i>Auteurs singuliers et œuvres marquantes</i>	28
3.1.1 <i>Euripide et <i>La folie d'Héraclès</i></i>	29
3.1.2 <i>Christopher Nolan et <i>The Dark Knight Rises</i>.....</i>	32
3.2 <i>Territoire</i>	35
3.2.1 <i>Thèbes</i>	36
3.2.2 <i>Gotham.....</i>	40
3.3 <i>Représentation de soi</i>	45
3.3.1 <i>Autorités impuissantes</i>	45
3.3.2 <i>Autorités mensongères</i>	54
3.4 <i>Représentation de l'autre.....</i>	65
3.4.1 <i>Héros nostalgique.....</i>	66
3.4.2 <i>Héros révolu.....</i>	69
CONCLUSION.....	75
BIBLIOGRAPHIE	80

RÉSUMÉ

Le but de ce mémoire est d'observer les liens entre deux sociétés distinctes et leur manifestation culturelle unique : la tragédie grecque chez les Grecs du cinquième siècle et les récits de superhéros chez les Américains du vingt et vingt-et-unième siècles. Par l'analyse d'une œuvre marquante pour chacun des genres, soit *La folie d'Héraclès* d'Euripide et *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan, nous observons comment ces sociétés ont créé une forme artistique inédite, portée par une mythologie héroïque, pour faire écho à débats sociaux et politiques à même leurs œuvres. L'approche socio-historique a été choisie pour aborder les œuvres, plus précisément la théorie de l'imaginaire collectif développée par Gérard Bouchard (2003) et le concept de l'anomie élaboré par Jacques Duvignaud (1986). L'analyse se décline en trois temps, qui concordent avec les trois dimensions de l'imaginaire collectif : le territoire, la représentation de soi et la représentation de l'autre. La recherche révèle que les manifestations culturelles étudiées servent principalement à l'évacuation des tensions entre les valeurs traditionnelles de la société, incarnées dans le héros, et les valeurs modernes, projetées par le biais de personnages représentant diverses formes d'autorité. Dans le cas des œuvres de notre corpus, ces tensions sont plus précisément liées à l'échec de la structure civile en temps de guerre, à l'impuissance de l'individualité à agir pour le bien collectif et à la réhabilitation de l'héroïsme comme symbole pour la communauté. Finalement, la comparaison entre la tragédie grecque et le récit de superhéros se veut un moyen d'observer d'un point de vue différent une manifestation principalement liée à la culture populaire, mais aussi de comprendre la fascination qu'exerce encore aujourd'hui la tragédie dans notre culture.

INTRODUCTION

À de nombreuses époques, la civilisation grecque a incarné un idéal à atteindre, celui du modèle d'un peuple accompli. Son époque classique a été le berceau de la démocratie, de la philosophie et de la tragédie, et suscite encore aujourd'hui la fascination des intellectuels. Cette brève période historique, allant de l'instauration de la démocratie en 510 av. J.-C. à la défaite d'Athènes dans la guerre du Péloponnèse en 404 av. J.-C., a aussi été un grand moment d'effervescence pour les citoyens d'Athènes, ville phare de la Grèce où se vivaient les plus grands bouleversements de la démocratie. Participant à une nouvelle ère de découvertes scientifiques, de conquêtes militaires et de responsabilités civiles, les Athéniens ont dû apprendre à endosser un nouveau rôle social, celui de citoyen, en expérimentant quotidiennement les répercussions de leur utopie politique.

Deux mille cinq-cents ans plus tard, les États-Unis d'Amérique connaîtront un moment d'euphorie semblable. Suite au boom de l'industrialisation du dix-neuvième siècle et au krach boursier de 1929, le pays entre dans une nouvelle période de prospérité avec l'arrivée de Roosevelt à la présidence en 1933. S'imposant comme la puissance mondiale du vingtième siècle, les États-Unis accumulent les avancées militaires et scientifiques; leurs citoyens défendent un nouvel idéal, celui du rêve américain et de la réussite pour tous, inspiré par l'idée que leur pays est le nouvel éden de l'humanité (Bouchard, 2003). Toutefois, la rapidité des changements survenus au cours des cents dernières années a aussi apporté son lot de profondes contradictions, que les Américains ont dû justifier pour protéger leur utopie.

Un autre point commun relie les civilisations grecque et américaine : l'apparition d'une forme culturelle et artistique inédite, fortement influencée par la vie politique

des deux sociétés, et créant un pont entre la tradition et le progrès. Chez les Grecs, il s'agit bien entendu de la tragédie, dont l'apparition et la disparition concordent à quelques années près avec l'époque classique. Bien qu'à prime abord la politique ne soit pas la thématique majeure des pièces, celles qui nous sont parvenues s'inscrivent toutes dans des questionnements sociaux propres à leur époque, comme en témoigne l'ouvrage de Christian Meier, *De la tragédie comme art politique* (Meier, 1991). Du côté américain, les récits de superhéros apparaissent pour la première fois à la fin des années trente, avec la publication des premières aventures de Superman et de Batman en bande-dessinée. Aujourd'hui, leur présence a largement débordé de leur médium original, si bien qu'on les retrouve autant à la télévision et au cinéma que sur les panneaux publicitaires des grandes multinationales. Déjà au diapason de la conscience de l'Amérique, les aventures des superhéros ont reflété pendant près d'un siècle les angoisses, peurs et questionnements des Américains, que ce soit par rapport à la Guerre froide, à la bombe atomique ou à la cybercriminalité. Comme le défend Bradford W. Wright dans son ouvrage *Comic Book Nation* (Wright, 2001), ce courant littéraire aujourd'hui consacré a donc joué un rôle déterminant dans l'histoire de nos voisins du sud.

Il devient intéressant de se pencher sur les liens évidents entre ces deux contextes historiques afin d'observer ce que les textes de ces deux formes culturelles révèlent sur la représentation identitaire de ces sociétés démocratiques :

[...] l'émergence d'une civilisation s'accompagne toujours d'une transformation profonde dans l'image du monde, dans l'organisation du temps, mais également dans la façon dont l'art représente certaines sections de la réalité, notamment l'homme, ou plutôt les types d'hommes qui importent dans cette société. (Meier, 1991, p.253)

La présente recherche tentera donc de démontrer comment deux manifestations culturelles distinctes, la tragédie chez les Grecs du siècle classique et les récits de superhéros chez les Américains d'aujourd'hui, ont joué un rôle semblable dans l'imaginaire collectif de ces deux nations, en reflétant les tensions sociales propres à un temps donné. La comparaison des contextes politiques et imaginaires grecs et américains, de même que l'analyse littéraire de deux œuvres-clés de ces courants, soit *La folie d'Héraclès* (424 av. J.-C.) d'Euripide et *The Dark Knight Rises* (2013) de Christopher Nolan, nous permettra de mettre en relief l'implication politique de la tragédie grecque et du récit de superhéros dans leur nation respective, tout en cernant le discours spécifique à chacune des œuvres.

Bien entendu, le fossé temporel immense qui sépare la tragédie des récits de superhéros commande certaines précautions. D'une part, l'étude de la tragédie grecque comporte ses propres enjeux, comme le démontre l'abondante littérature sur le sujet depuis une quarantaine d'années, et qui a parfois donné lieu à d'intenses polémiques.¹ Qui plus est, les traces tangibles sont peu nombreuses, mis à part les œuvres elles-mêmes et la seule analyse originale du genre, *La poétique* d'Aristote, a tout de même été rédigée 70 ans après la mort du dernier grand auteur tragique². Il faut aussi éviter de tomber dans la transposition et l'idéalisation de cette civilisation perdue, par exemple en assumant que le théâtre puisse avoir une quelconque ressemblance avec notre perception contemporaine de celui-ci. D'autre part, le récit de superhéros est un champ d'études relativement nouveau et fait face à plusieurs préjugés à son propos, de par son affiliation à la culture populaire. De plus, sa proximité temporelle et culturelle ne permet pas tout à fait le recul nécessaire à une étude objective, puisque ses impacts sont encore difficiles à mesurer. Néanmoins,

¹ On n'a qu'à penser aux idées radicales de Florence Dupont qui, dans son ouvrage *L'insignifiance tragique*, remet en cause toutes les analyses et idées reçues sur la tragédie grecque.

² Bien que le texte d'Aristote soit encore enseigné pour expliquer la tragédie grecque, les chercheurs s'entendent pour dire qu'il édifie des règles qui n'existaient pas formellement à l'époque.

nous croyons que la comparaison peut servir de « procédé d'objectivation » (Bouchard, 2000, p.37) nous permettant de mieux saisir l'originalité de chaque objet par l'observation de leurs traits communs, sans non plus prétendre à un recommencement de l'histoire par des parallèles forcés. Ce procédé a d'ailleurs déjà démontré sa pertinence, notamment chez Bouchard, dans *Genèse des nations et cultures du Nouveau Monde* (2000) – qui utilise la comparaison entre les différentes collectivités nées de la colonisation pour comprendre la construction de leur imaginaire collectif - ou chez de Romilly, dans *La modernité d'Euripide* (1986) – qui compare les tragédies d'Euripide à quelques auteurs modernes, comme Beckett et Sartre, pour mettre en lumière certains enjeux dans l'écriture de la tragédie. Finalement, le choix du théâtre comme point d'ancrage à notre recherche s'explique par un désir d'explorer un pan marquant de la culture populaire contemporaine d'un point de vue différent. Nous croyons que les recherches qui traitent de la tragédie grecque permettront de mieux cerner certains aspects du récit de superhéros, tout comme ce dernier éclairera notre compréhension de l'art antique grec et cette constante fascination qui nous pousse, encore aujourd'hui, à rejouer ces textes millénaires.

Pour arriver à répondre à ces interrogations, il nous semble essentiel d'utiliser l'approche socio-historique, qui s'emploiera avant tout à analyser le contenu des œuvres et des faits historiques observables pour nous permettre de créer des ponts entre ces civilisations. Nous étudierons ainsi « le rapport fonctionnel du contenu [...] avec les cadres sociaux réels, en particulier les types de structures sociales globales et les classes sociales » (Duvignaud, 1973, p.41), pour comprendre la fonction de ces manifestations culturelles à un temps et lieu donné. Plus précisément, l'analyse des œuvres nous conduira à établir les grandes lignes des imaginaires collectifs de chacune des sociétés, à travers les représentations qu'elles se font d'elle-même, de

l'autre et de leur territoire. Ce portrait nous en apprendra plus sur la place de l'œuvre dans son contexte, mais aussi sur la vision que donne l'œuvre de ce même contexte.

Les œuvres choisies pour l'analyse, *La folie d'Héraclès* d'Euripide et *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan, semblent appropriées par leur caractère résolument moderne et par les échos qu'elles semblent à première vue partager. En effet, autant Euripide que Nolan proposent des interprétations nouvelles de mythes fondateurs alors que leur société traverse une profonde crise sociale. Chez les Grecs, il s'agit d'une période trouble, en pleine guerre du Péloponnèse, où Athènes voit lentement s'effondrer les assises de la démocratie dans une crise politique et morale, près d'un siècle après avoir vécu des progrès fulgurants (de Romilly, 1986). Euripide lui-même apporte un vent de renouveau à la tragédie, en réformant certains codes de la tragédie et en proposant des textes qui sont le reflet du désordre ambiant et non plus d'un monde idéalisé. Du côté américain, les dommages collatéraux des attentats du 11 septembre 2001 sont encore palpables, notamment à cause du climat de peur qui a pris d'assaut les États-Unis lorsqu'ils furent attaqués pour la première fois de leur histoire sur leur propre territoire. Avec sa trilogie de films, Nolan revisite en profondeur le mythe d'un des plus grands superhéros américains, Batman, en proposant un scénario qui témoigne de cette nouvelle angoisse ambiante et des conséquences qu'elle engendre. Plus spécifiquement, les œuvres *La folie d'Héraclès* et *The Dark Knight Rises* mettent toutes deux en scène des cités en plein chaos, où le héros doit sortir de l'ombre pour sauver une dernière fois ses concitoyens avant son ultime repos.

Mais avant d'arriver à comprendre comment ces œuvres témoignent d'une crise identitaire et sociale, nous établirons dans le premier chapitre certaines notions essentielles qui conduiront notre analyse : l'imaginaire collectif, le rôle du mythe dans les collectivités et le concept d'anomie. Nous donnerons ensuite un aperçu des

contextes historiques de la Grèce classique et du vingtième siècle américain, afin de comprendre comment ont pu émerger la tragédie et le récit de superhéros, de même que les mythes qui les animent. Le second chapitre décrira les caractéristiques importantes des deux manifestations culturelles, soit leur condition d'apparition, le rôle des auteurs ainsi que leurs thèmes majeurs – le tout à travers la loupe du social, c'est-à-dire en observant comment la politique et l'art s'y entrelacent. Le dernier chapitre proposera une analyse approfondie des manifestations culturelles et des œuvres choisies, à travers les trois dimensions de la construction de l'imaginaire collectif, telles que décrites par Bouchard. La première, le territoire, nous aidera à comprendre le rôle de la Cité et de ses lois, en tant que microcosme de la société. La seconde, la représentation de soi, mettra en lumière le rôle du citoyen et des figures d'autorité en présence dans le conflit qui constitue l'action. Finalement, la dimension de la représentation de l'autre abordera la figure du héros et de son opposant, qui incarnent à la fois les traditions désuètes et le fragile équilibre de la communauté.

En somme, la recherche et l'analyse de ces œuvres et de leur contexte d'apparition serviront à établir un rapprochement entre deux civilisations démocratiques qui ont eu à bâtir leur propre mythologie, ainsi qu'une forte identité nationale, pour soutenir leur idéal politique. Nous tenterons de comprendre comment des manifestations culturelles peuvent jouer une fonction politique dans une communauté, et surtout comment les changements radicaux qui s'opèrent dans celles-ci se reflètent à l'intérieur des œuvres. Finalement, nous espérons que les liens pressentis entre la tragédie et le récit de superhéros nous permettront de mieux cerner l'impact de leur présence dans la vie des sociétés démocratiques d'hier et d'aujourd'hui.

CHAPITRE I

UN IMAGINAIRE DÉMOCRATIQUE

Our concern lies with these ritualized mythic plots because they suggest important clues about the tensions, hopes, and despair concerning democracy within the current American consciousness.

(Lawrence et Jewett, 2002, p.5)

1.1 Cadre théorique

La notion d'imaginaire collectif est centrale à notre analyse, puisque c'est par sa compréhension que nous pourrions établir la relation entre les idéaux des sociétés étudiées et leur production culturelle. Bouchard, dans son essai *Raison et contradiction : Le mythe au secours de la pensée*, définit la notion d'imaginaire collectif comme « l'ensemble des représentations par lesquelles toute collectivité se donne une définition d'elle-même et des autres, au passé, au présent et au futur. » (Bouchard, 2003, p.12) Autrement dit, il s'agit d'une vision du monde propre à un groupe, influencée à la fois par ses valeurs et ses actions, dans la fiction comme la réalité. Pour la collectivité, il agit comme guide inconscient, proposant les croyances à adopter, les valeurs à promouvoir et les normes à respecter afin de pouvoir communiquer avec les autres membres (Bouchard). Chaque individu s'y inscrit pour s'en nourrir et ainsi développer sa propre unicité, en concordance ou non avec le collectif (Thomas, 1998).

Deux types de productions découlent de tout imaginaire collectif : la culture instituée, ou produit de consommation, et la culture instituant, ou acte d'élaboration. Dans le premier cas, il s'agit d'un discours collectif codifié et ritualisé, qui appelle à la cohésion du groupe par la reproduction de traditions, savoirs et autres dénominateurs communs de la société, comme la religion. Dans le second cas, il s'agit plutôt de pratiques discursives culturelles, où l'inconscient de la communauté – ses tabous, ses valeurs, ses archétypes, etc. – sert à produire une pensée en élaboration, un alliage nouveau entre mythe et raison. Ses vecteurs sont donc davantage mouvants et éphémères, comme la littérature, les arts ou la science (Bouchard, 2003). Bouchard affirme aussi que c'est le régime de pensée qui conduit cette collectivité – soit la pensée radicale, la pensée organique ou la pensée équivoque – qui produit la spécificité de son imaginaire collectif et de la culture qui s'y rattache. Le système de pensée organique est celui des nations comme les Grecs de l'Antiquité et les Américains d'aujourd'hui : une société effervescente, qui puise son énergie dans les contradictions qui l'animent, et qui doit donc sans cesse faire le pont entre l'incohérence des principes qui la secouent. Ces incohérences sont largement représentées par une opposition entre ouverture et fermeture, mais plus spécifiquement autour d'idées contradictoires comme nationalisme et libéralisme, ou ethnicité et universalité. Finalement, Bouchard développe une définition de l'imaginaire collectif qui se décline en trois aspects, qui serviront de cadre à notre analyse de la tragédie grecque et des récits de superhéros : le territoire, soit l'espace géographique conquis et approprié, la représentation de soi, ou l'ensemble des valeurs, lois et modèles qui régissent la société, au passé, au présent et au futur, et la représentation de l'autre, c'est-à-dire ce que l'on perçoit comme différent (Bouchard, 2003).

Prenons par exemple l'imaginaire collectif québécois : son territoire se décrit comme un espace vierge, colonisé par son peuple et aux caractéristiques nordiques, et il est

majoritairement perçu comme menacé, ou du moins comme une entité unique au sein du plus vaste Canada. Les Québécois se représentent comme francophones, fiers, travailleurs et n'ayant besoin que de peu, et perçoivent comme autre ce qui menace leur intégrité, qu'elle soit territoriale, linguistique ou identitaire. Ces traits caricaturaux appartiennent davantage à la culture instituée, alors que les œuvres qui les remettent en question, que ce soit le *Refus Global* ou *Les Belles-Sœurs* de Michel Tremblay, sont de l'ordre de la culture instituante. Ainsi, notre analyse observera aussi comment les œuvres étudiées viennent contester l'image idéalisée que projette chacune des sociétés, en s'inscrivant à contrecourant de la culture instituée.

L'un des principaux outils servant à la construction de l'imaginaire est le mythe, qui agit à la fois comme « producteur de cohérence » et « rouage médiateur » à l'intérieur des productions de la culture instituante (Bouchard, 2003, p.25). Il permet de remâcher et digérer les idéaux véhiculés à travers des récits fictionnels, en transmettant et promouvant ces nouveaux idéaux à la communauté. Comme le souligne Joël Thomas dans son *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*, le mythe peut aussi servir des dessins plus précis, comme « l'explication d'un statut politique, d'une législation, d'une structure sociale qui individualisent la vie d'une communauté » (Thomas, 1998, p.34), comme c'est le cas dans la tragédie et les récits de superhéros qui seront étudiés. Il faut aussi rappeler que le mythe est avant tout le médium des artistes, qui le revisitent constamment, l'adaptant selon leur perception des tensions dans leur milieu (Bouchard, 2000). Il se présente comme une vérité malléable et connue de tous de par sa répétition dans le temps, et se détache ainsi de toute affinité religieuse ou même propagandiste qu'il pouvait jadis promouvoir (Thomas, 1998). Par exemple, le mythe d'un personnage comme Oreste est composé de « la somme des mises en récit, en scène ou en images de ce personnage, une somme toujours ouverte, susceptible de s'accroître indéfiniment de versions supplémentaires, [...] une somme qui englobe pour tous les épisodes créés, chacune

des variantes qu'il suscite » (Thomas, 1998, p.168). Autrement dit, le mythe d'Oreste est composé à la fois de la tradition orale, des tragédies des multiples auteurs grecs et des fictions du Romain Ovide, mais aussi de toute adaptation contemporaine qui a pu être imaginée. En somme, par son ancrage dans l'imaginaire collectif, le mythe est un canal qui agit comme courroie de transmission des changements internes vécus par une société, qu'ils soient en accord ou en contestation vis-à-vis les règles établies.

Les mythes mettent généralement en scène des personnages plus grands que nature, qui sont exclus du quotidien par leurs aventures inusitées. Duvignaud, dans son ouvrage *L'anomie* (1986), explore le concept du même nom, qui permet d'analyser cette position d'exclusion propre à certains personnages mythiques. Cette notion s'exprime par la projection, sur un individu marginal, d'un désir interdit ou dépassé, qu'on condamne et détruit ensuite. Par son statut de bouc-émissaire, l'individu coupable subit le jugement répressif d'un groupe, servant en quelque sorte de matrice à des attitudes ou croyances répressibles. Cette anomie survient généralement dans des périodes de rupture, alors qu'une société passe d'un système social à un autre dans un temps rapproché et un même espace géographique. Comme ce traumatisme collectif apporte son lot de nouvelles valeurs et idéologies à transmettre, l'anomie agit comme catalyseur des idées traditionnelles à prohiber chez le citoyen. De plus, Duvignaud observe que l'anomie se traduit par deux positions : la subversion, lorsqu'on s'oppose à l'individu anémique, ou l'anticipation, quand sa présence appelle de nouvelles solutions aux problèmes qu'il soulève.

Par ailleurs, l'anomie est un concept fondamental du théâtre grec, comme l'auteur de *Sociologie du théâtre* (1973) le démontre dans le chapitre « Invention d'une liberté ». Duvignaud explique que dans la tragédie, « le dramaturge met en question l'équation inéluctable léguée par la tradition et retardant l'issue, interpose entre la détermination du héros et son acte cette marge d'indétermination qui suggère la liberté. »

(Duvignaud, 1973, p.234) En effet, le héros tragique endosse toujours les valeurs traditionnelles qui sont remises en cause par la collectivité et qu'on rattache aux croyances archaïques. Le conflit tragique naît de ce déséquilibre entre la tradition et le progrès - les seules issues étant nécessairement le compromis ou le rejet du personnage anémique - et de sa résolution émergent la nouvelle attitude à adopter par les citoyens. Nous verrons plus tard comment ce concept s'applique également à l'univers des superhéros, qui se positionnent eux-aussi à l'écart des valeurs actuelles de la société.

1.2 Contextes sociopolitiques grecs et américains

La Grèce classique et le vingtième siècle américain, deux époques d'une centaine d'années seulement, sont des moments de rupture dans l'histoire de ces peuples. Chacun d'eux est en effet à un tournant de son évolution, marqué par des avancées culturelles, sociales et politiques fulgurantes, mais aussi d'importants traumatismes. Ces périodes sont des temps identitaires très forts, où l'imaginaire collectif se forme autour de tensions, contradictions et débats quotidiens. Mais avant de comprendre comment les deux manifestations culturelles à l'étude auront servi de médiation dans ces sociétés, il convient de dresser un aperçu de leur contexte.

1.2.1 Le miracle grec

Dans son ouvrage *La démocratie athénienne* (1994), Jacques Dufresne retrace l'histoire des premiers pas de la démocratie au sein de la civilisation grecque. On y apprend d'abord que la période classique de la Grèce antique est aussi connue sous le nom du « miracle grec » à cause des grandes réalisations qu'elle a vues naître, que ce soit des constructions majestueuses comme le Parthénon ou l'apparition de

philosophes majeurs, tels que Socrate. Ayant depuis peu acquis des droits civils, les habitants d'Athènes du cinquième siècle se sont ralliés derrière l'idée de citoyenneté que proposait leur dirigeant Clisthène, s'impliquant comme jamais auparavant dans la vie sociale et politique de leur cité. Ce qu'on appelle aujourd'hui la naissance de la démocratie était en fait, pour les Grecs, le désir d'établir un système politique et économique porté par des valeurs d'égalité et de responsabilité. On ne parlait pas alors d'égalité de droits ou de richesse, mais bien de la possibilité pour tous de s'impliquer personnellement dans les décisions publiques. La vie politique devint donc partie prenante de la vie des Athéniens, se liant fortement aux autres sphères de leur quotidien, comme la famille, l'éducation, le travail ou la religion.

C'est au terme de longues années de tyrannie, sous Pisistrate, que Clisthène instaure en 510 av. J.-C. les prémisses de ce qui deviendra la démocratie. Athènes passe alors d'une organisation verticale, divisée par les classes sociales, à une organisation horizontale, où chaque propriétaire terrien possède un droit de vote égal dans les affaires de la cité. De nouvelles lois politiques et économiques se succèdent, toujours votées par le Conseil des Cinq-Cents, une assemblée de citoyens sélectionnés au hasard qui décidait des lois, des guerres, des différents dirigeants, etc. Cette nouvelle configuration politique permet à chaque propriétaire terrien, riche ou pauvre, de s'élever au sein de la société grecque, tout simplement en assumant ses responsabilités de citoyen. Athènes connaît aussi deux grandes victoires militaires, la Bataille de Marathon et la Bataille de Salamine, qui renforcent le sentiment de fierté et de confiance des Athéniens. La prise du pouvoir par Périclès en 462 av. J.-C. consolide l'identité politique des citoyens grecs. Durant les années qui suivent, la ville s'épanouit par de grands projets culturels, vigoureusement menés par son dirigeant. Une suite d'événements désastreux conduisent néanmoins Athènes à sa perte : d'abord la grande Peste de 429 av. J.-C. – qui emporte Périclès – puis la

défaite du Péloponnèse, une guerre interne opposant Sparte à Athènes, et qui dura près de trente ans.

L'imaginaire collectif grec se définit donc autour d'une identité, celle du citoyen, qui est à la fois source d'engagement et de fierté pour les Grecs de l'époque classique (Meier, 1991). Cet idéal comporte son lot de contradictions, comme celui d'une égalité pour tous, mais excluant les femmes, les étrangers et les esclaves. Il enferme rapidement les citoyens d'Athènes dans une mégalomanie qui les pousse à entreprendre des projets trop ambitieux et des conquêtes démesurées. Cette succession effrénée de changements ébranle le sentiment de communauté qu'avait voulu mettre en place Clisthène, et les Grecs oublient le bien commun à la faveur de l'avancement individuel, préférant la démagogie à la démocratie (de Romilly, 1986). Malgré ces échecs en fin de parcours, on peut affirmer que le « miracle grec » fut celui de la prise de responsabilité individuelle et du combat pour le triomphe de la raison, dans une lutte idéologique qui affecta toutes les sphères de la vie des citoyens (Meier, 1991).

1.2.2 Le rêve américain

Le terme de « rêve américain » a été utilisé pour la première fois en 1931 par l'auteur James Truslow Adams, dans son ouvrage sur l'histoire des États-Unis, *The Epic of America*. Dans une époque en plein changement, alors que la Grande Dépression faisait rage, il fut le premier à coucher sur le papier le sentiment qui portait le peuple américain depuis ses premiers balbutiements. Il soulignait la responsabilité de chacun dans la concrétisation de ce rêve, en faisant l'apologie de l'entraide, de la communauté, de la spiritualité et de l'éducation : « [The American Dream is] that dream of a land in which life should be better and richer and fuller for everyone, with opportunity for each according to ability or achievement. » (Adams, 1941) Comme le

démontre Gérard Bouchard dans *Genèse des nations et cultures du Nouveau monde*, cette identité américaine remonte effectivement à bien plus loin, soit au moment où le peuple américain décida d'entrer en guerre contre les valeurs de la vieille société européenne, en créant son propre éden, soutenu par sa propre mythologie : « Reprenant en quelque sorte le flambeau de l'Antiquité, la nouvelle nation serait créée dans la liberté, par la volonté des individus (contrat social). Elle serait égalitaire, démocratique et pure, puisque ses membres seraient des citoyens vivant de leur travail. » (Bouchard, 2007, p.348-349) Ces valeurs ont forgé l'imaginaire collectif américain avant même la signature de la Constitution en 1787, mais se sont définitivement consolidées au vingtième siècle suite au krach économique de 1929. Depuis, les Américains se présentent au monde comme une nation portée par une fierté unique, et faisant désormais l'envie de tous.

L'ouvrage *Chronologie des États-Unis au XXe siècle : Histoire des faits économiques, politiques et sociaux* (2000) de Rémi Pérès rappelle les grandes lignes de cette histoire turbulente. L'auteur souligne d'abord que la crise vécue par les États-Unis pendant la Grande Dépression était sans précédent depuis l'avènement de l'industrialisation. Désormais conscients de la fragilité du système économique qui gouverne leur pays, les Américains se rangent alors derrière le président Roosevelt, qui promet de sortir le pays de sa torpeur. Ce dernier met en place des mesures économiques drastiques et impose à la nation une production de guerre dès 1934, qui mènera à sa participation à la Deuxième Guerre mondiale en 1941 suite à l'attaque de Pearl Harbor. Quelques années plus tard, le projet Manhattan concrétise le pouvoir atomique des États-Unis, ce qui les conduit ultimement à Hiroshima et la Guerre froide. Malgré un climat politique tendu par des conflits internationaux, les citoyens américains sont plus fiers que jamais et imposent au monde leurs valeurs, condamnant par le fait même le communisme ou tout autre système politique qui apparaît dès lors comme une menace à la démocratie et au capitalisme. Cet élan de

patriotisme excessif provoque néanmoins des divergences flagrantes au sein de la population : dans une même année, 1969, les Américains mettaient le pied sur la lune, alors que des milliers de manifestants contestaient la participation à la guerre du Vietnam. Dans les années qui suivent, les États-Unis ne cessent de rappeler leur « prédominance diplomatique, militaire, technologique et médiatique » (Pérès, 2000, p.144), à grands coups de guerres menées par des présidents à la main de fer, comme Nixon, Reagan ou Bush. Rien ne semble ébranler le rêve américain et des immigrants de tous horizons viennent eux aussi tenter leur chance sur cette terre qu'on dit bénie de Dieu (Adams, 1941). Mais l'entrée des États-Unis dans le vingt-et-unième siècle sera brutale, puisque ce sera alors la première fois que le peuple américain connaîtra une attaque étrangère sur son propre territoire, un événement qui transformera le rêve en peur et amènera le pays à poser une suite d'actions motivées par une méfiance du monde extérieur.

L'imaginaire collectif américain du vingtième siècle s'est donc également construit autour d'un idéal citoyen, encouragé par un patriotisme soutenu et fièrement imposé aux autres nations. Tout comme les Grecs, les Américains sont habités par de profondes contradictions, qui viennent nourrir la flamme du rêve américain : une chance égale pour tous, mais un racisme encore présent; une neutralité dans les conflits, mais une imposition ferme de son système politique à l'étranger. On pourrait donc résumer le « rêve américain » à un idéal de réussite – qu'elle soit sociale, politique, matérielle ou économique – sur une terre qui offre à tous une égale chance d'y parvenir, mais à condition de défendre les mêmes idéaux et de se battre pour y parvenir.

Lorsqu'on observe ces deux imaginaires et leur contexte sociohistorique, plusieurs points communs peuvent être dégagés. D'abord, comme souligné précédemment, il s'agit de deux rêves citoyens, qui impliquent l'individu dans sa communauté et le

responsabilisent vis-à-vis la réussite du bien commun. Pour les civilisations grecque et américaine, cela veut aussi dire une participation active à la vie militaire du pays, en plus d'une abondante production culturelle, faisant souvent l'apologie de la grandeur du peuple. Ensuite, il ressort que l'imaginaire de ces deux sociétés est traversé par des oppositions : la cité versus le monde, la réussite individuelle versus le bien commun, ou même la justice versus la loi. Ce dernier élément sera notamment crucial dans l'apparition de la tragédie et des récits de superhéros, puisqu'il motivera ses principales intrigues. Finalement, les Grecs comme les Américains ont tenté durant ces périodes-clés de faire le pont entre raison et tradition. C'est ici que le mythe entre en jeu comme matériau de création, puisqu'il a été dans chaque société le rouage nécessaire à la résolution de ces contradictions.

CHAPITRE II

UN ART POLITIQUE

[Le théâtre] c'est un art enraciné, le plus engagé de tous les arts dans la trame vivante de l'expérience collective, le plus sensible aux convulsions qui déchirent une vie sociale en permanent état de révolution, aux difficiles démarches d'une liberté qui tantôt chemine, à moitié étouffée sous les contraintes et les obstacles insurmontables et tantôt explose en imprévisibles sursauts. Le théâtre est une manifestation sociale.

(Duvignaud, 1973, p.1)

C'est dans ces contextes singuliers que sont apparues deux manifestations culturelles uniques, mettant en scène les contradictions de leur société par le biais de personnages mythiques : la tragédie, par le médium du théâtre, et les récits de superhéros, portés principalement par les *comic books*, mais aussi le cinéma et la télévision. Elles serviront à exposer ces nouvelles tensions entre politique, morale et religion, tout en renforçant la représentation collective de la communauté (Meier, 1991). Elles agiront aussi comme point de rencontre entre une pensée plus traditionnelle et conservatrice, et la nouvelle pensée qui tente de s'établir, en « [anticipant] des solutions aux nouveaux conflits » (Duvignaud, 1986, p.15). Nous essaierons donc de comprendre plus en profondeur le rôle de la tragédie et des récits de superhéros dans l'espace public, ainsi que celui des auteurs dans la construction de cette fiction et des thèmes et personnages qui sont représentés.

2.1 La tragédie

Bien qu'il existe peu de traces de la forme concrète que prenait la tragédie au cinquième siècle, de nombreux chercheurs - tels que Jacqueline de Romilly, Jean-Pierre Vernant et Pierre Vidal-Naquet - se sont penchés sur sa fonction dans la société grecque, en se basant sur les textes tragiques eux-mêmes, mais aussi sur les écrits de philosophes et d'hommes d'État du temps, et sur divers artefacts témoignant des représentations théâtrales.

2.1.1 Une fête dans la cité

On sait d'abord que la tragédie fit son apparition en 534 av. J.-C., dans le contexte politique qui a été décrit plus haut. Ses représentations ne ressemblaient pas à notre pratique contemporaine du théâtre, cette forme artistique étant alors une institution sociale, avant tout « entrée dans la vie athénienne par l'effet d'une décision officielle, s'insérant dans toute une politique d'expansion populaire. » (de Romilly, 2006, p.14) Les pièces étaient présentées lors d'un concours pendant les Grandes Dionysies, une fête religieuse annuelle prenant place à Athènes. On pigeait d'abord au hasard trois auteurs plus tôt dans l'année, qui devaient ensuite écrire et mettre en scène trois tragédies chacun, et ce, aux frais des plus riches de la cité. Les représentations de la trilogie duraient une journée, et un jury déclarait le vainqueur au terme de la fête. Le public présent était toujours fabuleusement nombreux – plus de quinze mille places étaient disponibles dans les théâtres – et était composé des citoyens athéniens de toutes classes, mais aussi d'étrangers, et peut-être même de femmes. Chaque année, les auteurs créaient des pièces inédites, bien que les mêmes personnages pouvaient revenir d'une tragédie à l'autre. Les dramaturges puisaient leur inspiration à même une galerie de héros dont les aventures avaient été transmises de génération en génération par les épopées et qui faisait partie de la culture première des Grecs de

l'époque³. Il s'agissait donc d'une mythologie endormie dans l'inconscient collectif, dont les origines remontaient à des croyances archaïques et une tradition orale, et qui n'appartenait pas à une réalité religieuse comme on l'a souvent écrit. On mettait en scène ces personnages dans des situations morales difficiles, où les valeurs et l'éthique de l'un et de l'autre étaient remis en question par l'autorité. On considère que la tradition de la tragédie prit fin lorsqu'on commença à jouer des reprises des grands auteurs, avec beaucoup plus d'intérêt pour les acteurs présents sur scène que pour la valeur des textes représentés. En somme, pour les Grecs réunis lors des Grandes Dionysies, la tragédie permettait de prendre une distance avec le quotidien, et d'ainsi porter une réflexion sur la politique d'un point de vue différent. En tant qu'institution sociale, le théâtre avait pour fonction pour leur rappeler sans cesse « que la justice réside dans la participation de chacun, sans quoi le pouvoir ne sert plus que des intérêts particuliers et cesse d'être légitime. » (Picco, 1999, p.116-117) Il s'agissait d'un moment de communion aussi important que les grandes assemblées politiques, mais cette fois par le biais d'une célébration artistique.

2.1.2 Un théâtre multidisciplinaire

Les pièces et leur représentation étaient bien loin de notre vision contemporaine du théâtre. D'abord, le lieu théâtral était divisé en deux sections, l'une réservée aux acteurs et l'autre au chœur. Ces deux groupes agissaient dans des registres totalement différents, le premier par une parole plus près du quotidien, et le second dans une langue chantée et ponctuée de danse. Le texte lui-même se pliait à une structure assez rigide, où les interventions du chœur – les *stasimons* - s'entrelaçaient à des moments spécifiques de l'action, appelés *épisodes*. Les acteurs étaient masqués et costumés, afin d'identifier leur classe sociale et leur état dramatique. On avait aussi recours à

³ Duvignaud souligne par ailleurs que des mythes comme celui d'Edipe étaient aussi anciens pour les Grecs que peut l'être *La chanson de Roland* pour notre époque (Duvignaud, 1973).

des machines lors des interventions divines, et le décor, assez simple, représentait généralement le devant d'un palais ou une place publique. Bien entendu, de par sa nouveauté dans la cité grecque, cette formule n'était pas un modèle strict à suivre et évolua donc beaucoup au cours du siècle, comme en témoigne les différences marquées entre les œuvres d'Eschyle et celles d'Euripide.

2.1.3 Des auteurs canoniques

Si les auteurs des tragédies ont sans aucun doute été nombreux, seulement une poignée d'œuvres de trois d'entre eux nous sont parvenues: Eschyle, Sophocle et Euripide.⁴ La comparaison de leurs écrits révèle trois styles résolument distincts, témoignant des différents âges de la tragédie elle-même, et qui sont décrits avec humour dans la pièce *Les Grenouilles*⁵. Il y expose les particularités de chacun: Eschyle est présenté comme le plus épique, dont les héros sont semblables à ceux des grandes épopées, alors que Sophocle s'attarde plutôt à la psychologie des personnages et Euripide au réalisme du contexte. Par exemple, si Eschyle mettait en scène un Oreste vengeur, mais juste, Euripide montrait plutôt un Oreste déchiré par ses passions et nécessairement plus humain (Meier, 1991). Chacun reprenait donc les codes de la tragédie pour les adapter à leur vision du monde, « [construisant ses] œuvres à partir de niveaux différents d'expérience collective dont le déséquilibre et l'opposition aident à définir le conflit tragique. » (Duvignaud, 1973, p.246) De plus, l'utilisation de la mythologie comme matériau de base procurait à la tragédie sa particularité: les spectateurs concentraient leur attention sur l'action et le propos, plutôt que sur un dénouement déjà connu, « chaque tragédie relative au même mythe

⁴ Ces auteurs étaient les plus primés de leur époque et eurent même des statues érigées à leur effigie après leur mort. Les textes qui nous sont parvenus sont en fait une sélection des trente-deux meilleures pièces selon l'empereur romain Hadrien, qui voulu témoigner de l'héritage de cette glorieuse époque.

⁵ *Les Grenouilles* est sans doute la pièce la plus connue d'Aristophane, auteur de comédies ayant vécu à la toute fin de l'époque Classique

[étant] l'élaboration d'une réponse apportée à des événements traditionnels dont on ne peut plus trouver a priori la cohérence. » (Picco, 1999, p.14) Le rôle du dramaturge est donc en quelque sorte celui d'un juge, là pour confronter les points de vue et faire ressortir les grandes leçons à tirer de ces débats. Ou, comme dirait Aristophane : « Il y a unanimité pour dire qu'il faut juger un poète sur son talent à rendre meilleurs les hommes des *poleis*; tous les bons poètes ont été utiles. » (cité par Meier, 1991, p.198)

2.1.4 De la politique à l'intime

Bien que des enjeux politiques soient bel et bien au cœur des tragédies, ceux-ci ne sont pas littéralement mis en scène dans les textes. Nous assistons effectivement à des conflits où des lois ancestrales sont remises en question, mais toujours à travers le drame intime des personnages, et non pas dans l'arène d'un tribunal ou sur une place publique.⁶ Le mythe sert à susciter des émotions et à humaniser le propos, alors que ce sont les situations de désordre civil qui viennent faire le lien avec l'actualité (de Romilly, 2006). C'est l'équilibre entre ces deux éléments qui donne finalement cette intemporalité propre aux tragédies, et qui les rendent encore pertinentes aujourd'hui :

[...] le genre tragique fait son apparition à la fin du sixième siècle lorsque le langage du mythe cesse d'être en prise sur le réel politique de la cité. L'univers tragique se situe entre deux mondes, et c'est cette double référence au mythe, conçu désormais comme appartenant à un temps révolu, mais encore présent dans les consciences, et aux valeurs nouvelles développées avec tant de rapidité par la cité de Pisistrate, de Clisthène, de Thémistocle, de Périclès, qui constitue une de ses originalités, et le ressort même de l'action. (Vernant et Vidal-Naquet, 2001, p.7)

⁶ À quelques exceptions près, comme *Les Euménides* d'Eschyle, où Athéna instaure l'Aéropage, le tribunal athénien, pour juger les crimes d'Oreste.

Il faut aussi souligner qu'une des caractéristiques thématiques de la tragédie est la présence d'une situation initiale nécessairement désastreuse, où les choix déchirants sont inévitables, qu'ils soient motivés par la famille, le destin, la loi ou les divinités - d'où, évidemment, le caractère tragique de l'action : « [...] parler du théâtre grec, c'est parler de l'invention poétique de situations concrètes où s'exprime, transposé, le conflit d'une aspiration à la liberté et des contraintes qui l'oppriment. » (Duvignaud, 1973, p.225) Dans ce cadre, c'est le héros qui sert de catalyseur au conflit, en incarnant les traditions opposées aux nouvelles aspirations de la cité, qui sont quant à elles représentées par les autres formes d'autorité en présence.

2.2 Les récits de superhéros

L'invention des récits de superhéros dans l'imaginaire collectif américain correspond au même besoin de faire le pont entre raison et tradition et de porter un regard critique sur les nouvelles valeurs qui s'imposent. Alors que les citoyens américains vivaient une amère déception face au système économique au lendemain du krach boursier, s'apercevant que l'idéal collectif avait été bafouée au profit d'individus ambitieux de s'enrichir, les superhéros se sont tout de suite présentés comme un moyen pour dénoncer les problèmes sociaux et politiques afin de ressouder la communauté. Rapidement, cette nouvelle mythologie s'est incrustée dans le quotidien de tous les Américains, dépassant même le cadre de leur support original – la bande-dessinée – pour envahir d'autres médiums et médias populaires : « A citizen of a modern industrial society cannot go a day without being exposed to superhero imagery. » (Duncan & Smith, 2009, p.242)⁷

⁷ De nombreux ouvrages, notamment *Comic Book Nation* de Bradford W. Wright (2001), nous plongent dans ce fascinant univers, retraçant l'évolution du style et son inscription profonde dans la société américaine.

2.2.1 Un divertissement patriotique

En 1937, Superman fut le premier superhéros à faire son apparition dans les bandes-dessinées américaines, suivi de près par Batman. Leurs aventures étaient simples, mais représentaient bien le besoin de combattre le mal et de « transcender les forces de la modernité qui assiégeaient l'humanité » (Duncan et Smith, 2009, p.242), en questionnant les tensions liées à l'individualisme, la consommation et l'urbanité. S'ils s'attaquèrent d'abord à la corruption municipale et au crime organisé, ils s'impliquèrent ensuite directement dans la lutte au nazisme avec la Deuxième Guerre mondiale, encourageant du même coup l'effort de guerre et le patriotisme. Cette glorieuse époque, appelé le *Golden Age*, dura jusqu'en 1954. Les ventes des *comic books* ne fléchissaient pas et la maison d'édition qui les publiait, DC Comics, poursuivit son expansion. Néanmoins, une fois le conflit mondial terminé, les superhéros entrèrent dans le *Silver Age*, où ils durent se plier aux règles draconiennes du *Comics Code*, un code de conduite strict imposé par le Sénat américain. Celui-ci découlait d'un essai enflammé du psychologue, Fredric Wertham, qui jugeait que les *comic books* encourageaient la délinquance juvénile. Les récits empruntèrent alors un rôle plus éducatif, voire infantin, qui entraîna une perte importante de leur lectorat. Quelques années plus tard, la maison d'édition Marvel fit toutefois son apparition, désireuse de proposer une nouvelle vague de héros, plus proche des réalités américaines. Dans la période de grands questionnements que furent pour les citoyens américains les années soixante et soixante-dix sont donc apparus des héros tourmentés par leurs responsabilités, tels Spiderman, Hulk ou Silver Surfer, et qui combattaient des forces menaçant de détruire la planète, incarnant la peur de la bombe atomique et la fragilité du monde. Le désenchantement des années quatre-vingts se traduisit quant à lui par des superhéros dont la différence était décriée : on les présentait comme des êtres désaxés et psychotiques et ils évoluaient dans un univers sombre et teinté par le sexe et la violence. Leur place dans la société était remise en question et eux-mêmes acceptaient difficilement leurs pouvoirs.

Finalement, les années quatre-vingt-dix jusqu'à aujourd'hui ont engendré un questionnement sur la crédibilité de l'autorité civique et sur l'essence de ce qu'est un héros, un phénomène qui ira en s'amplifiant avec le tournant du deuxième millénaire et les événements du 11 septembre 2001. Un autre phénomène marquant de cette époque est la légitimation des *comic books* dans le paysage artistique américain, entre autres par le mouvement des maisons d'édition qui n'hésitent plus à mettre de l'avant le talent remarquable de leurs auteurs et dessinateurs. Mais quelle que soit l'époque ou le message véhiculé, les citoyens américains ont suivi avec avidité les aventures des superhéros. Ce genre de la bande-dessinée, que l'on croyait au départ destiné aux jeunes garçons, est rapidement devenu populaire auprès d'un lectorat de tous âges et tous horizons, entraînant par le fait même la création de nouveaux héros répondant aux goûts et valeurs de chacun. De petits feuillets de mauvaise qualité jusqu'au grand écran, leur popularité grandissante a permis aux héros de sortir de leur médium original pour envahir toutes les sphères culturelles américaines.

2.2.2 Un art, plusieurs médiums

Bien qu'il existe aujourd'hui un nombre incalculable de superhéros, des caractéristiques inhérentes au genre ont toujours été respectées par les artistes qui les faisaient vivre : « [...] comics are not a genre; they're a medium. Stories about superheroes are a genre. » (Wolk, 2008, p.11) Duncan et Smith, auteurs de *Power of Comics* (2009), résument bien ces traits qui composent le superhéros dans le chapitre qui leur est consacré : un superhéros est généralement costumé, il a une mission à accomplir et souvent un pouvoir particulier pour l'aider; il cache parfois son identité héroïque sous une autre plus banale et il est confronté à des supervilains qui veulent changer le monde selon leur vision; finalement, la justice est toujours plus importante que la loi dans son combat contre le mal. Les aventures des superhéros sont généralement centrées autour d'un problème unique à résoudre par une série

d'actions, ce qui donnent son rythme au récit. Il ressort aussi que bien qu'ils aient d'abord fait leur apparition dans les pages de bandes-dessinées, les récits de superhéros s'incarnent aujourd'hui dans une myriade de médiums, allant du cinéma au jeu vidéo – ce que Lawrence et Jewett (2002) expliquent comme un moyen pour les artistes de rejoindre un plus large public.⁸ La diversité des médiums permet par ailleurs l'apparition d'œuvres surprenantes, comme l'est l'*Arkham Asylum* (1989) de Grant Morrison, plus près du livre d'artiste, par ses collages et ses aquarelles surréalistes, que de la bande-dessinée. Le médium agit aussi comme catalyseur de l'esthétique d'une époque, et c'est pourquoi nous retrouvons dans le panorama d'un même superhéros différents styles visuels, allant du cartoonnesque au gothique, en passant par le réalisme extrême.

2.2.3 Des auteurs invisibles

Si les premiers auteurs de *comic books* travaillaient dans l'ombre de leur héros, l'apport des différents artistes dans la construction des personnages est désormais reconnu. Chaque époque du genre a connu ses grands créateurs, qu'ils soient auteur, dessinateur ou réalisateur.⁹ De la création de Superman par Jerry Siegel et Joe Shuster en 1938 jusqu'à aujourd'hui, un même respect pour l'essence du personnage habitait ces artistes, comme en témoigne Dick Giordano, éditeur de Batman au début des années quatre-vingts : « [...] my approach to any Batman assignment has been a mixture of awe, respect and responsibility to keep the character's mythos intact,

⁸ Les auteurs utilisent l'appellation « techno-mythic medium » pour décrire le passage d'un mythe d'un médium moins accessible à un autre plus grand public, permettant ainsi de rendre le récit plus réaliste, d'où par exemple le passage de Batman de la bande-dessinée à la télévision, avec la série d'Adam West, puis au cinéma dans les années quatre-vingt-dix sous la direction de Tim Burton, et encore à la télévision ensuite avec *Batman : The animated series*. Tous ces médiums participent néanmoins à la construction du même mythe et sont également considérés dans la définition du personnage.

⁹ Tout comme un scénariste et un réalisateur sont nécessaires à l'élaboration d'un film, un auteur et un dessinateur participent à l'écriture des bandes-dessinées. L'un peut avoir prévalence sur l'autre, mais il est devenu courant de voir des collaborations entre grands artistes, pour par exemple donner un certain ton, style ou visuel au récit.

maybe make it a little better if I could.» (Daniels, 2004, p.146) Des éditeurs chevronnés s'assurent en effet de la continuité des personnages et de leurs aventures; par exemple, chaque artiste obtenant l'autorisation d'utiliser Batman par DC Comics se voit aussi remettre une bible contenant les lignes directrices du héros : son origine, ses opposants, etc. (Brooker, 2012). C'est ensuite que s'ajoute l'interprétation personnelle de l'auteur ou du dessinateur, qui s'appuie sur les enjeux de son époque pour renouveler le mythe. C'est ainsi que Captain America est allé combattre le nazisme en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale pour la parution de son premier numéro en 1941 (*Captain America*, no. 1), que Green Lantern s'est attaqué aux dangers de la drogue en 1971 (*Green Lantern*, vol. 2, no 85) et que Spiderman et ses collègues ont aidé à rebâtir New York après les attentats du 11 septembre 2001 (*Amazing Spiderman*, vol. 2, no 36). D'autres créateurs ont quant à eux déclenché de véritables révolutions en transposant les héros dans des univers purement esthétiques, comme mentionné précédemment avec *l'Arkham Asylum* de Grant Morrison (1989). Les deux opus cinématographiques de Tim Burton, qui transportait Batman dans l'esthétique gothique et ludique du réalisateur, en sont aussi un bon exemple. Quoi qu'il en soit, ces tentatives de renouvellement ont toujours été faites par des artistes soucieux de refléter l'air du temps, et plus souvent qu'autrement les peurs et aspirations des citoyens américains – mais avec le constant souci de garder intact la quintessence des personnages (Fingeroth, 2003).

2.2.4 Un nationalisme anxieux

Nous comprenons donc que les superhéros font partie de l'imaginaire collectif et de la culture populaire américaine depuis près de cent ans : « [...] those texts are ironically the ones that allow us most clearly to recognize, first, the process of history, and, second, connectedly, of shifting and contested ideological structures. » (Evans, 2010, p.122) Tantôt soutenant l'effort de guerre, tantôt contestant les actions du

gouvernement en place, les superhéros furent, dès leurs débuts, le reflet des questionnements de la nation américaine. Les *comic books* étaient avidement lus par celle-ci, mais aussi produits par des artistes de tous horizons, qui n'hésitaient pas, sous le masque de Batman ou de Hulk, à défier les valeurs en place. Ils ont servi à mettre en scène des scénarios hautement politiques, qui, sans être nécessairement vraisemblables, reflétaient les réflexions du temps : « Reflecting a bland consensus vision of America, comic books now championed without criticism american institutions, authority figures, and middle-class mores. » (Wright, 2001, p.176) Les vilains, par exemple, changeaient de figure, selon la peur et l'angoisse du moment : les héros combattait des Japonais diaboliques durant la Deuxième Guerre mondiale et des scientifiques fous lorsque la Bombe atomique fut inventée. De plus, l'origine étrange et les pouvoirs improbables des superhéros permettaient de créer une distance face au quotidien, mais en conservant toujours une touche d'humanité : « In Superman and his ilk, they found mythical characters who could rise above the skyscrapers that dwarfed the ordinary human and transcend the forces of modernity that besieged humanity. » (Duncan et Smith, 2009, p.242) Car généralement, c'est bien sur terre, au milieu des citoyens ordinaires, que les superhéros agissent, et non dans une fantaisie extraterrestre. Ils sont là pour dénouer des conflits en offrant un point de vue unique que le quotidien ne permet pas. En somme, les manifestations artistiques que sont la tragédie et les récits de superhéros ont toujours été au diapason des préoccupations de leur société, qu'elles soient en accord ou non avec les idées véhiculées par la norme : « Comic books have always had a political dimension, usually supporting whatever hegemonic discourse (most often conservative) the decade at hand had to offer. » (Klock, 2002, p.39) Apparues au même moment que l'avènement d'un nouveau système politique, elles se sont formées sous la plume de créateurs ambitieux, qui ont construit de toute pièces des univers fictifs profonds et uniques.

CHAPITRE III

DÉSORDRE CIVIL

And this is where you take it back to the Iliad. One of the things I was fascinated about with the Iliad is, when you get to the end, there's no Trojan Horse and there's no winning of the battle. It just ends with Achilles and Priam negotiating over Hektor's body. That's the end of it. And you realize it's not about war. It's about a man. It's about the individual decisions made by a hero and the difficult choices he faces and the odd, sometimes tacit rule-set that he forms over the course of it, answering the question of how far is too far?

(Nolan, 2013, p.xviii)

3.1 Auteurs singuliers et œuvres marquantes

La folie d'Héraclès d'Euripide et *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan surviennent à deux moments décisifs dans l'histoire de la démocratie grecque et américaine, soit quelques années après le début de conflits importants qui marqueront l'imaginaire collectif de leurs citoyens. Lorsqu'Euripide présente sa pièce en 424 av. J.-C., Athènes est en pleine guerre du Péloponnèse contre Sparte, depuis plus de cinq ans déjà. Pour les Athéniens, ce conflit se vit néanmoins en parallèle avec une période de grande curiosité intellectuelle, notamment avec la présence des Sophistes, qui stimulent par leur rhétorique de nombreux débats publics. Cette ambiance se reflète particulièrement dans les pièces d'Euripide, qui n'hésite pas à inclure des tirades sur la politique, l'éthique ou la philosophie à travers ses scènes aux rebondissements

incessants. Plus de deux mille ans plus tard, Christopher Nolan écrit et réalise une série de films mettant en scène un Batman plongé dans un univers sombre et en pleine crise sociale, où les lois ne suffisent plus à faire régner l'ordre. À ce moment, les États-Unis se remettent à peine des attaques du 11 septembre 2001 et continuent leur lutte contre le terrorisme sur plusieurs fronts, notamment au Moyen-Orient. Après la fin du mandat du président républicain Bush, les Américains vivent une succession de crises économiques et sociales, tout en se rangeant derrière le message d'espoir et de changement de leur président Obama. Les œuvres d'Euripide et de Nolan reflètent non seulement ces crises sociales, mais aussi les profondes contradictions qui les animent. En décrivant la représentation de l'imaginaire collectif dépeint dans ces deux œuvres - que nous déclinons en trois temps, soit la représentation du territoire, de soi et de l'autre - nous pourrions analyser comment la tragédie grecque et le récit de superhéros traduisent de façon semblable les conflits sociopolitiques des démocraties qu'ils dépeignent à un temps donné.

3.1.1 Euripide et *La folie d'Héraclès*

Dans son ouvrage *La modernité d'Euripide* (1986), Jacqueline de Romilly expose les qualités particulières qui font d'Euripide un auteur aux caractéristiques modernes, particulièrement pour des lecteurs du vingtième siècle. En utilisant le discours même d'Aristophane, qui, dans sa pièce *Les Grenouilles* (405 av. J.-C.), fait le portrait des différences marquées entre Eschyle, Sophocle et Euripide, l'auteure analyse l'évolution de la tragédie grecque. De Romilly souligne d'abord que d'un point de vue formel, Euripide prend plusieurs libertés quant aux règles préétablies du genre : alors qu'auparavant, les pièces étaient centrées autour d'une action unique, avec deux personnages et un chœur actif dans le déroulement du récit, nous retrouvons dans les pièces d'Euripide plusieurs acteurs et personnages, de même qu'un chœur davantage décoratif, accomplissant rarement des actions concrètes. Plusieurs rebondissements

surviennent aussi avant le dénouement final, en plus des nombreux débats oratoires qui ne font pas nécessairement avancer l'action. Thématiquement, nous plongeons dans un univers où règne le désordre : ce ne sont plus le destin ou les divinités qui guident les actions des personnages, mais plutôt leurs passions et les soubresauts du hasard. Dans un pessimisme ambiant se côtoient mort, violence, suicide et haine, et plus personne ne croit en la grandeur des héros. Finalement, le réalisme de l'univers d'Euripide est frappant, tout particulièrement en le comparant à celui de ses prédécesseurs. Par exemple, alors qu'Eschyle représentait le tourment d'Oreste par des Érinyes le poursuivant sans relâche, l'Oreste d'Euripide est littéralement un être dépressif et psychotique.

C'est dans ce même contexte réaliste et pessimiste que prend place *La folie d'Héraclès*. La pièce commence devant le palais d'Héraclès, à Thèbes, où le père et la femme d'Héraclès, Amphitryon et Mégara, entament une longue complainte sur la malheureuse situation dans laquelle ils sont piégés. Alors qu'Héraclès accomplissait dans l'Hadès le dernier de ses douze travaux, Lycos s'est emparé du trône en assassinant Créon, le père de Mégara, convaincu que le héros ne reviendrait jamais de son ultime épreuve pour le défier. Il menace maintenant de tuer Mégara et ses enfants, afin de se protéger de leur éventuelle vengeance. Abandonnés par tous, Amphitryon et Mégara se préparent à la mort, sous le regard impuissant du chœur, composé de quinze vieillards, anciens compagnons d'armes d'Amphitryon. Lorsqu'Héraclès revient miraculeusement des enfers, il trouve sa famille au bord du désespoir et sa cité en plein chaos, sous le joug d'un Lycos tyrannique et d'un groupe de pauvres sans foi ni loi. Héraclès prépare alors un plan pour défaire son opposant, mais est immédiatement surpris par deux messagères d'Héra, envoyées par la déesse encore jalouse de l'adultère de Zeus qui donna naissance à Héraclès. Elles ont pour mission de rendre fou Héraclès et de le pousser à assassiner sa femme et ses enfants. Incapables de les arrêter, Amphitryon et le chœur assistent au terrible meurtre, puis au

réveil douloureux du héros qui constate avec horreur le crime commis malgré lui. Au moment où ce dernier annonce qu'il en finira avec sa propre vie, Thésée apparaît et vient le réconforter. En ami, et pour payer la dette qu'il lui doit pour l'avoir sauvé des enfers, Thésée propose à Héraclès de se réfugier dans son palais de Pallas pour calmement vivre son deuil. Le héros accepte et part, laissant son père derrière lui, avec la lourde tâche d'enterrer ses petits-fils. De cette tragédie, nous retenons surtout le pathétisme des personnages, qu'ils soient héros, amis ou chœur. Tous sont abattus par le malheur et se sentent abandonnés par les dieux, au moment où ils en auraient eu le plus besoin. *La folie d'Héraclès* est aussi le triomphe de l'amitié, puisque c'est Thésée qui vient sauver le héros de son suicide et le réconforter suite au douloureux dénouement, et non pas un heureux revirement du destin ou un miracle de la foi.

Les nombreuses critiques et analyses de la pièce produites dans le dernier siècle démontrent une réception mitigée du texte, du moins vis-à-vis l'ensemble de l'œuvre d'Euripide. Dans son ouvrage *Heracles and Euripidean Tragedy* (2005), Papadopoulou rapporte en effet que le texte est qualifié autant de « trop simple » que de « chef-d'œuvre ». (Papadopoulou, 2005, p.1) Pour l'auteur, le texte est néanmoins « Euripides' most spectacular writing, in term of emotional and intellectual effect, structure, narrative, rhetoric, stagecraft and audience reception. » (Papadopoulou, p.1), ce qui motive la publication de son analyse exhaustive du texte. Appuyée par la majorité des analyses majeures du texte, Papadopoulou explore trois thématiques présentes dans l'œuvre - rituels et violence, folie et dieux, et vertu et Athènes – en les reliant au contexte social et politique de l'époque d'Euripide et du cinquième siècle en général. C'est autour de cette série d'analyses que s'articulera principalement notre exploration de l'imaginaire collectif grec, puisqu'elle offre un regard complexe et complet sur la pièce, qui pourra appuyer nos propres observations.

3.1.2 Christopher Nolan et *The Dark Knight Rises*

Le personnage de Batman possède un ensemble de caractéristiques inhérentes à son mythe, qui sont reprises et revisitées selon les auteurs et décennies qui le traversent. Lorsque Christopher et Jonathan Nolan se sont joints au passionné de bandes-dessinées David S. Goyer pour écrire les nouvelles aventures du personnage, le trio était pleinement conscient du poids de leur mission. Non seulement devaient-ils respecter les lignes directrices dictées par la maison d'édition DC Comics, mais ils avaient aussi à se soumettre à l'image du personnage qui habite l'imaginaire collectif américain depuis près de cent ans – une image où se mêlent autant l'interprétation loufoque d'Adam West des années soixante que celle plus sombre et dépressive de Michael Keaton dans les films de Tim Burton. Le Batman qui fut finalement créé respecte de prime abord les codes établis du genre et du personnage : un costume, une double identité, une origine trouble et un statut de *vigilante*¹⁰. Là où Nolan innove, c'est dans ce qui fait sa marque pour ses autres créations, soit l'attention particulière portée à la psychologie des personnages. Influencé par d'autres auteurs de bande-dessinée des vingt dernières années qui ont aussi abordé Batman, comme Frank Miller, Neil Gaiman ou Grant Morrison, le superhéros mis en scène par Nolan se bat contre ses propres démons, avant ceux bien réels qui peuplent sa ville. Nolan accorde aussi une importance particulière à l'alter ego de Batman, Bruce Wayne, reléguant pratiquement le superhéros costumé au deuxième plan. Finalement, malgré la grandiloquence du décor dans lequel nous sommes plongés, un réel souci de réalisme s'en dégage : ici, pas de gadgets loufoques, de personnages mutants ou de décors aux couleurs criardes, comme c'était le cas dans la série de films réalisée par Schumacher. Batman habite une ville qui pourrait servir de décor à n'importe quel film d'action américain, une grande métropole aux rues peuplées d'anonymes. Par

¹⁰ Le terme anglais *vigilante* est celui le plus largement utilisé pour décrire le statut particulier des superhéros, soit un individu ou un groupe qui fait régner la justice sans autorité légale. L'équivalent français le plus proche serait *justicier*.

ailleurs, il importe de souligner que Nolan n'est pas, de prime abord, un réalisateur de films d'action ou de superhéros, et qu'il connaissait très peu le personnage lorsqu'il a décidé de s'y attaquer. Il est plutôt considéré comme un artisan du film d'auteur américain, avec un penchant pour des univers extrêmement réalistes où flotte toujours un profond mystère. Avant de réaliser le premier opus de la trilogie du Chevalier noir, il n'était pas un habitué d'Hollywood, et ses films *Memento* et *Insomnia* n'avaient guère été des succès commerciaux, bien qu'acclamés par la critique.

Chaque volet de la trilogie du chevalier noir n'annonçait pas le suivant, et était abordé chaque fois comme une œuvre autonome, au style et au rythme différents. Dans une entrevue parue dans l'anthologie *The art and making of The Dark Knight trilogy* (2012), Nolan révèle en effet qu'il ne prévoyait pas créer une trilogie lorsque le premier film fut présenté, d'où l'écart temporel important entre le premier (2005) et le dernier opus (2012). Il ajoute que chaque film a été pensé indépendamment des autres : *Batman Begins* se voulait la quête initiatique du héros, *The Dark Knight* était plutôt un drame criminel, alors que *The Dark Knight Rises* ressemble à un film épique de guerre (Jesser et Pourroy, 2012). Tous furent des succès commerciaux fulgurants, qui se joignirent à la vague de films de superhéros produits au cours des quinze dernières années, tout en s'en démarquant par la sobriété et le réalisme de leur univers.

Le film *The Dark Knight Rises*, dernier de la trilogie, commence alors qu'une nouvelle menace prend forme à Gotham, sous l'égide de Bane, un mercenaire inconnu qui recrute ses sbires à même la jeunesse abandonnée de la ville. Bruce Wayne, alors en retraite depuis huit ans, décide de sortir de l'ombre et de reprendre son costume de justicier pour combattre ce nouvel ennemi. Son premier affrontement est un échec cuisant : non seulement la population de Gotham continue de mépriser ses actions, mais il est aussi abandonné par son fidèle serviteur Alfred, puis

sévèrement blessé et jeté dans une prison lointaine, impuissant devant Bane qui prend contrôle de sa cité. Celui-ci, aidé par les brigands de la cité, impose un chaos organisé où le désordre fait loi. Lorsque Bruce Wayne réussit enfin à revenir à Gotham, il s'allie aux détectives Gordon et Blake pour sauver les citoyens d'une mort imminente. Au moment de tuer Bane, il découvre toutefois que c'est sa prétendue alliée, Miranda, qui est réellement derrière le complot visant à anéantir la ville. Il réussira néanmoins à détourner son plan, pour finalement disparaître avec la bombe qui menaçait d'exploser. *The Dark Knight Rises* explore la puissance du mensonge et de la manipulation. Les personnages sont tous laissés à eux-mêmes et doivent trouver leur propre vérité, dans un univers où il est difficile de faire confiance à autrui. C'est d'ailleurs l'entraide et la persévérance qui triomphent au bout du compte, faisant la preuve que le chaos, l'argent, le mensonge et la politique n'ont pas de réel pouvoir sur la communauté.

Si la critique avait encensé *The Dark Knight*, l'accueil réservé à *The Dark Knight Rises* fut davantage divisé. Au-delà des reproches quant à certains problèmes de continuité et à des raccourcis scénaristiques, tous semblent avoir été choqué par le discours politique du film. Mais ce qui étonne encore plus, c'est que ledit discours a été perçu de façon radicalement différente par les critiques, certains se réjouissant de l'audace de Nolan et d'autres en condamnant les propos supposément véhiculés. Par exemple, Andrew O'Hehir, dans sa critique du *Salon*, qualifie carrément le film de fasciste et d'« evil masterpiece » (O'Hehir, 2012), alors que Jerry Bowyer du *Forbes* le voit comme un « instant conservative classic » (Bowyer, 2012). Le débat se situe surtout autour du fait que l'on ne s'entend pas à savoir si Nolan fait la promotion ou non des valeurs de droite ou d'extrême-droite, et s'il ridiculise ou non le mouvement *Occupy Wall Street*. Plusieurs saluent aussi la référence explicite faite à *A Tale of Two Cities* de Dickens, et plus largement à la Révolution française, et qui porte à la conclusion que la révolution et l'anarchie ne sont jamais une solution viable aux

problèmes d'une société sclérosée (Dargis, 2012). Au final, il est surtout essentiel de souligner que l'ensemble des critiques consultées ne s'attardent non pas à analyser l'esthétique ou la construction du film, mais uniquement son message social et politique et ses liens avec la réalité américaine, d'où la pertinence d'en relever les éléments sensibles pour appuyer notre propre analyse.

Comme nous l'avons vu, les œuvres étudiées provoquent déjà une réflexion sur leur société et les tensions qui l'animent. En les analysant du point de vue de l'imaginaire collectif mis en scène à travers les personnages, nous chercherons donc à comprendre quelle image celles-ci renvoient de leur société - non pas dans le but d'en tirer une morale, mais bien d'en faire ressortir les grandes idées.

3.2 Territoire

La notion de territoire dans l'imaginaire collectif renvoie à la conception qu'a une société de son espace, vis-à-vis elle-même et le reste du monde. Il s'agit donc d'un territoire vivant, approprié et investi de l'histoire de la communauté (Bouchard, 2003). Dans les tragédies tout comme dans les récits de superhéros, le territoire représenté est principalement celui de la ville et de son urbanité.¹¹ C'est dans cet espace, propice aux conflits et partagé par les citoyens à qui l'on s'adresse, que les héros vivent leur drame et confrontent l'autorité en place. Il n'est donc pas étonnant que ce soit au sein de ces villes, Athènes pour la tragédie et New York pour les récits de superhéros, que sont nées ces manifestations culturelles. La ville est en quelque sorte prémonitrice des conflits à plus grande échelle qui pourraient éclater ailleurs, à cause de la vitesse avec laquelle s'opèrent les changements et la proximité des

¹¹ Bien entendu, nous ne pouvons pas prétendre établir une ressemblance entre l'image d'une ville en Grèce classique et celle des métropoles contemporaines, ne serait-ce que pour la question de l'industrialisation. Néanmoins, ces villes ont en commun la proximité de leurs citoyens et la prise de décision collective, de même que le fort sentiment de communauté et l'avant-garde qui y naît souvent.

individus qui s'y côtoient. En ce sens, elle devient un personnage vivant dans les récits, qui perdraient leur sens sans ce contexte primordial. La ville offre aussi à voir un éventail de toutes les classes sociales, puisque les citoyens de tous horizons y cohabitent. Les lieux publics sont d'ailleurs souvent le décor des tragédies et des récits de superhéros, puisqu'ils permettent de rassembler plusieurs points de vue dans un même espace. Il est finalement intéressant d'observer que les cités sont toujours en déséquilibre, puisque constamment partagées entre les formes d'autorité qui y cohabitent et qui tentent d'y imposer leur raison, qu'elle soit politique, militaire ou civile. Il n'est pas rare d'y observer une certaine forme de criminalité ou des luttes de pouvoir entre les diverses instances de pouvoir qui régissent l'ordre public. Lorsque la menace vient plutôt de l'extérieur, la cité fait alors front commun pour défendre son espace contre le monde étranger.

3.2.1 Thèbes

La folie d'Héraclès se déroule à Thèbes, une grande ville grecque ancrée depuis longtemps dans la mythologie populaire. À l'époque où Euripide écrit son texte, Thèbes est elle-même en guerre avec Athènes, puisqu'elle est l'alliée de Sparte dans la guerre du Péloponnèse. La rivalité n'est pas nouvelle, puisque la cité s'était aussi associée aux Perses lors des guerres médiques, au début du siècle. Il faut aussi souligner que Thèbes est, dans les récits mythiques, la ville dont Œdipe devint le roi incestueux et où s'abattit la peste, la rendant donc maudite aux yeux des Grecs. Nous pouvons donc imaginer que pour l'auteur et les citoyens assistant au spectacle, il ne s'agit pas d'un choix anodin, et que la perception de la cité est possiblement négative. De plus, la pièce se termine par le départ d'Héraclès vers Athènes, un choix qui confirme aussi la supériorité de cette cité aux yeux des spectateurs Grecs. Papadopoulou souligne en effet qu'Athènes a toujours le bon rôle dans les tragédies,

sauvent souvent les autres cités de leur déchéance et affirmant ainsi son statut de *leader*.

L'action commence alors que le roi Créon, beau-père d'Héraclès, vient d'être assassiné, et que Lycos s'est emparé du trône, semant par le fait même le chaos dans la cité. Héraclès, descendu aux Enfers pour exécuter son dernier exploit, ne peut donc reprendre de droit le trône et protéger sa famille de Lycos. Amphitryon, le père d'Hercule, explique que la ville est désormais livrée à des pauvres, « qui ont excité la révolte et détruit la cité, pour piller autour d'eux, leur patrimoine dissipé dans le luxe et dans la paresse. » (Euripide, 1989, p.495)¹² Les riches sont donc aux mains des pauvres, rendant les lois et les droits de classe sociale inutiles à toute rédemption. Le chœur de vieillards et Amphitryon se plaignent de leur impuissance, tout comme de l'aide extérieure qui ne vient pas : « Et la Grèce elle-même je ne puis la louer ni me résigner au silence, quand je la trouve très ingrate envers mon fils. [...] Ni Thèbes ni la Grèce ne sont ici pour vous défendre, mes enfants. » (Euripide, 1989, p.479) Notre analyse s'attardera donc à établir comment la ville, ce territoire à la fois contrôlé et incontrôlable, reflète les rapports tendus entre les différentes communautés d'un même peuple.

Le premier aspect à considérer est la forte appartenance des personnages à leur cité. Amphitryon, dans son monologue d'ouverture, annonce d'emblée qu'il s'est « établi en ce pays de Thèbes, où germa du sol la moisson des Spartes [...] qui peuplèrent la cité de Cadmos » (Euripide, 1989, p.471), et donc qu'il en est le fier citoyen. Le chœur, tout comme Mégara – fille de Créon, ancien roi de Thèbes – est aussi composé d'habitants de Thèbes, où se déroule toute l'action de la pièce. Le terrible Lycos, « qui n'est point Cadméen, mais qui vient de l'Eubée » (Euripide, 1989,

¹² L'édition du texte d'Euripide utilisée pour l'analyse est celle commentée par Delcourt, chez Gallimard.

p.472), est quant à lui vu comme un barbare. Papadopoulou rappelle qu'à l'époque, la distinction entre « Grecs » et « barbare » est fondamentale pour les citoyens, particulièrement lors des grands conflits comme la Guerre du Péloponnèse. (Papadopoulou, 2005). Au moment où la pièce est jouée, l'île de l'Eubée, d'où proviendrait Lycos¹³, est d'ailleurs en conflit avec Athènes, qui tente d'y réprimer les révoltes des habitants qui veulent expulser les colons athéniens venus s'y installer au début du siècle (Buttin, 2002).

Lorsque le malheur s'abat sur la famille d'Héraclès, c'est toute la ville qu'ils implorent de venir à leur secours : « Ah, terre de Cadmos! Car vers toi aussi je me tourne pour t'adresser ta part de mon grief, c'est donc ainsi que tu défends Héraclès et ses fils? » (Euripide, 1989, p.479) La cité est interpellée comme une unité, qui devrait s'allier devant l'adversité pour protéger ses citoyens. Toutefois, Amphitryon devra se résigner devant l'abandon, car « ni Thèbes ni la Grèce ne sont ici pour [nous] défendre » (Euripide, 1989, p.479), malgré qu'ils soient redevables à Héraclès pour la sécurité qui y règne. Mais la tyrannie qui s'est installée dans les murs de la ville, « [livrée] à la discorde et aux mauvais conseils » (Euripide, 1989, p.481) par Lycos, ne permet aucune d'entraide devant la violence. Comme son chœur, qui est « tremblant », mais « fidèle » (Euripide, 1989, p.475), Thèbes est impuissante et inactive face à l'horreur, et devient la propre prison de ses citoyens : « Nous ne pourrions, sans être vus, sortir des frontières de Thèbes. Des gardes trop puissantes ferment les issues. » (Euripide, 1989, p.473) Il n'y a plus d'alliance possible, et plus d'amitié qui vaille : « Quant aux amis, je vois que les uns n'étaient pas véritables, et d'autres qui le sont ne peuvent nous aider. Ainsi parmi les hommes agit l'adversité. » (Euripide, 1989, p.472) Même leur propre demeure leur devient étrangère – « cette maison paternelle, dont les biens ont passé en d'autres mains, de nom seul est elle est

¹³ Contrairement aux autres personnages de la pièce, qui sont tous connus des Grecs comme ayant appartenu aux grandes familles de la Grèce, Lycos serait une invention d'Euripide, d'où l'importance particulière de son affiliation à l'Eubée (Papadopoulou, 2005).

nôtre encore » (Euripide, 1989, p.483) – et le seul refuge possible est un autel érigé à Zeus, en pleine place publique. Livrée à des mains barbares, la cité se retrouve ainsi sans structure efficace pour repousser l'ennemi. Le territoire autrefois familier devient la prison des citoyens, qui s'y retrouvent en captivité et sans ressources pour reprendre ce qui leur revient de droit.

Lorsqu'Héraclès sauvera enfin sa cité du tyran, le malheur qui s'abattra sur le héros le contraindra néanmoins à s'exiler, « puisque la loi l'ordonne » (Euripide, 1989, p.529). La cité de Thèbes rejette donc son héros, puisque le crime commis lui semble impardonnable, bien qu'il n'ait pas été intentionnel. L'arrivée de Thésée vient contredire ce jugement, puisque celui-ci lui propose de s'établir à Athènes, où il pourra vivre son deuil en paix et être célébré comme le héros qu'il est : « Quand viendra ton heure d'aller chez Hadès toute la cité athénienne te déclarera son respect par des sacrifices et des monuments de pierre. Car un peuple reçoit de la Grèce une belle couronne s'il a la gloire de servir un grand homme. » (Euripide, 1989, p.529) Cette finale surprenante vient confirmer l'importance du territoire, et plus particulièrement de la cité, aux yeux des Grecs. En effet, plutôt que d'être le drame intime d'un seul personnage, le récit bascule vers l'affirmation de la supériorité d'un territoire et de ses valeurs sur un autre : « [...] it is Athens which, by rehabilitating Heracles, will be glorious in Greece. » (Papadopoulou, 2005, p.176) On comprend donc que les lois de Thèbes sont dépassées, puisqu'elles ne permettent pas à Héraclès de se repentir, alors qu'Athènes célébrera son individualité et ses exploits passés. Ce qui aurait pu être une fable sur les dangers du barbarisme devient une célébration de la puissance d'Athènes, une ville qui, comme l'affirme Thésée dans *Les Suppliantes*, ne se laisserait jamais intimider par les menaces ou donner des ordres par qui que ce soit (Papadopoulou, 2005).

En mettant en scène une ville assiégée de l'intérieur, et où l'élite n'a aucun pouvoir pour résoudre les conflits, Euripide questionne d'une part l'efficacité des structures des cités en temps de guerre. Avec le déclenchement de la guerre du Péloponnèse, le territoire grec est devenu morcelé, créant un conflit interne qui brise l'équilibre de la communauté et la laisse impuissante devant ses nouveaux ennemis. De plus, bien que considéré comme barbare, l'ennemi est bel et bien grec, rendant difficile, voire impossible, de trouver des alliés. L'arrivée du héros ne viendra d'ailleurs pas rétablir l'ordre dans la cité, puisque les lois en place ne permettent pas à ce dernier de réintégrer la communauté. Seule l'amitié liant Thèbes à Athènes viennent apaiser les blessures du conflit, signe que l'entraide reste l'unique voie à suivre pour maintenir l'unité territoriale dans l'imaginaire collectif et qu'Athènes détient les clés de cette cohésion. Ce sont par le fait même les lois qui régissent son territoire qui doivent prévaloir, puisqu'elles seules peuvent garantir la paix et l'harmonie.

3.2.2 Gotham

Comme dans toute histoire de Batman, *The Dark Knight Rises* campe son action à Gotham, une métropole américaine où Bruce Wayne est un des hommes d'affaires les plus influents. Bien que cette ville soit fictive, sa filiation à la ville de New York, plate-forme artistique et commerciale des États-Unis du vingtième siècle, est depuis longtemps admise : « New York draws together an impressive wealth of signs. [...] It is a city which signifies all cities, and more specifically, all modern cities, since the city itself is one of the signs of modernity. » (Reynolds, 1994, p.19) L'aspect labyrinthique et déjà chaotique de « la ville qui ne dort jamais » en fait le lieu parfait pour un superhéros nocturne qui pourchasse les criminels habitant ses ruelles malfamées. À cette image s'ajoute aussi l'accumulation des représentations de Gotham elle-même, qui, depuis son apparition dans l'univers des *comic books*, ne semble que s'assombrir davantage. Comme le souligne Uricchio dans son analyse de

la ville (Ahrens et Meteling, 2010), Gotham est avant tout le lieu de l'éternel recommencement de la mort des parents de Bruce Wayne et la poursuite de leur meurtrier. C'est donc une ville qui est condamnée à la criminalité, puisque sans elle, Batman n'a pas de raison d'être. La présence du *vigilante* est aussi nécessaire pour maintenir l'ordre social, puisque les outils traditionnels du système sont insuffisants pour résoudre les conflits, comme le confirme la mort du père de Wayne. Ce dernier avait effectivement mis en place une structure sociale solide pour combattre la pauvreté de la cité, par exemple en offrant un système de transport en commun gratuit pour tous, mais est ironiquement mort à cause d'un simple voleur. Ainsi, même avec des ressources monétaires spectaculaires et une volonté à toute épreuve, les iniquités sociales de Gotham demeurent un combat de tous les jours pour assurer le fragile équilibre de la ville.

Le New York du vingt-et-unième siècle dont s'inspire Nolan est aussi celui des attaques surprises du World Trade Center par des terroristes étrangers. C'est une ville encore en deuil, qui se remet lentement de ce traumatisme qui a coûté la vie à plusieurs de ses citoyens. La ville semble en effet plus unie et a connu de remarquables avancées sous le Maire Bloomberg, qui lui a par ailleurs permis d'atteindre son plus bas taux de criminalité, mais au prix d'un contrôle policier accru et d'un exode des classes pauvres et moyenne vers la périphérie. Si elle célèbre chaque année les tristes événements qui l'ont frappé, comme pour réaffirmer sa force devant l'adversité, un climat de méfiance continue de régner envers les étrangers, un paradoxe criant pour l'une des villes américaines ayant le plus haut taux d'immigration au pays.

C'est précisément dans ce contexte que Nolan campe le dernier épisode du Chevalier Noir - dans une ville sécuritaire, où l'on n'a plus besoin de héros pour se protéger : « This city has seen a historic turnaround. No city is without crime. But this city is

without organized crime because the Dent Act gave law enforcement teeth in its fight against the mob. » (Nolan, 2013, p.358) Huit ans après les attentats de Ras'al'Ghul dans le premier épisode - qui avait tenté d'empoisonner l'eau de la ville - et ceux du Joker dans le second épisode, la poussière est retombée et les criminels sont derrière les barreaux. Tous condamnent même les gestes de celui qui était pourtant un héros, Batman, puisqu'il serait vraisemblablement responsable de la mort du procureur de la ville, Harvey Dent. Lorsque Bane prendra soudainement le contrôle complet de Gotham, ni les forces policières ou l'autorité juridique du Maire ne pourront protéger les citoyens de la bombe nucléaire qu'il menace de faire exploser. Les criminels dicteront la loi, aidés par de jeunes chômeurs recrutés à même la jeunesse gothamienne par Bane. Les riches seront jugés dans un « kangaroo court », alors que les États-Unis laisseront la cité à elle-même : « The people of our greatest city are resilient. They have proven this before, they will prove this again... » (Nolan, 2013, p.455) Il faudra attendre le retour inespéré de Batman pour sauver Gotham, qui prouvera sa valeur aux yeux des citoyens en se sacrifiant pour leur survie.

Gotham est sans contredit le personnage principal de *The Dark Knight Rises*. Nous observons d'abord que la ville est présentée comme un territoire vivant, dont l'entité est interpellée dans son ensemble, comme en témoigne le discours du Maire dans la première scène du film : « [Harvey Dent's] sacrifice have made Gotham a safer place than it was at the time of his death, eight years ago... » (Nolan, 2013, p.358) Lorsque Bane fait lui aussi un discours au centre du stade sportif, il affirme conquérir la ville, comme un objet qu'il pourrait voler des mains d'un autre : « We take Gotham from the corrupt. The rich. The oppressors of generations who've kept you down with the myth of opportunity. And we give it to you, the people. Gotham is yours – none shall interfere. Do as you please... » (Nolan, 2013, p.459) Pour la Ligue des Ombres dont fait partie Bane, Gotham incarne en effet une aberration de la société occidentale, qui doit être détruite pour rétablir l'équilibre du monde. On refuse de considérer les

problèmes sociaux précis de la ville, comme sa corruption ou sa pauvreté, de même que les individus qui la compose : Gotham est un territoire à annihiler, un ennemi à abattre. Et pour réaliser son projet, Bane détruira les lieux et places publiques, ces symboles qui réunissent la population : la Bourse, le stade de football, la prison, la tour Wayne. En attaquant Gotham directement dans ses infrastructures plutôt que de s'en prendre aux citoyens, Bane emprisonne ces derniers dans une boule de verre, qui pourra facilement exploser « at the first sign of interference from the outside world or of people attempting to flee » (Nolan, 2013, p.453). Ainsi, la ville n'est plus un château fort qui protège de l'ennemi; elle est devenue une prison intime, fragilisée par ses blessures.

Quand Bruce Wayne découvre le plan de Bane, il parle aussi de sauver la ville, et non ses citoyens : « If [Bane] is all the things you say he is, then this city needs me. » (Nolan, 2013, p.397) Car cette ville, c'est un empire familial dont il est l'unique héritier, et qu'il se doit de préserver pour honorer la mémoire de son père, qui a si durement travaillé à la reconstruire. Pour Wayne, Gotham est une création, un édifice bâti sur des principes sociaux de justice et de chance pour tous. Sauver Gotham, c'est donc sauver l'histoire et perpétuer l'idée selon laquelle il vaut mieux réparer la structure que la reconstruire à zéro (Douthat, 2012). Lorsqu'on érigera une statue de Batman après sa disparition à la toute fin du récit, c'est aussi pour rappeler aux citoyens le symbole du héros « who saved an entire city » (Nolan, 2013, p.508), qui s'est sacrifié pour que cette infrastructure puisse continuer d'exister.

En mettant en scène en scène un drame de guerre à même les rues de la ville, Nolan réveille chez le spectateur américain des blessures qui ne sont pas encore guéries. On sait que les États-Unis traversent une crise sociale critique et que leur rapport à leur territoire a été profondément ébranlé. Comme le souligne Dargis dans sa critique du New York Times, *A rejected superhero ends up at Ground Zero* (2012), la

ressemblance entre Gotham et le New York des attentats du 11 septembre n'est pas innocente, et crée même un certain inconfort chez ceux qui ont connu le drame. Nolan questionne en effet le fait que les citoyens américains prennent pour acquis leur territoire, mais aussi les structures qui le composent. Il met en lumière ses failles et sa fragilité, et propose deux voies pour en corriger les défauts. La première est celle de Batman, qui croit que la transparence, la justice et l'entraide peuvent réparer les erreurs de parcours. La seconde, celle de Bane, est la révolution, qui fait table rase des infrastructures en place pour recommencer à zéro – comme ce fut le cas lorsque les acteurs de la Révolution française ont conduit l'abolition de la monarchie. Néanmoins, bien que Batman triomphe finalement de Bane, cette conclusion n'est pas la solution idéale, et il est impossible de prédire si Gotham se remettra de son traumatisme. Le territoire restera sans doute meurtri, comme New York l'est encore après plus de dix ans de deuil.

Comme nous l'avons vu, la ville est un territoire décisif dans l'imaginaire collectif de ces sociétés démocratiques. Elle permet de mettre en scène des fins du monde à petite échelle, où des événements aux portées historiques prennent place dans un temps et un lieu condensé. Dans la tragédie d'Euripide comme dans le film de Nolan, la cité repose sur une infrastructure qui est présentée comme déficiente, parce qu'elle divise la communauté et l'empêche de se protéger des menaces extérieures. Pour ses citoyens, ce territoire devient aussi une prison d'où ils ne peuvent s'échapper et où la méfiance règne. La ville est présentée comme l'unique raison d'être du héros, car c'est sur sa protection que repose l'identité de ce dernier. Finalement, le territoire est aussi présenté comme une organisation plus grande de citoyens, qui peuvent s'entraider lors de conflits majeurs, mais qui doivent se plier à l'autorité dictée par les dirigeants qui en régissent les lois.

3.3 Représentation de soi

La représentation de soi est cruciale dans l'imaginaire collectif d'une société, puisqu'elle illustre les modèles à suivre pour vivre harmonieusement les changements constants (Bouchard, 2003). Dans la tragédie grecque et les récits de superhéros, la représentation de cette identité est aussi un élément central à leur contenu, puisqu'elle sert à personnifier les différentes forces qui la composent, et plus particulièrement à prédire les éventuelles frictions avec les valeurs traditionnelles, qui elles sont incarnées par le héros. La représentation de soi instaure aussi un ancrage dans le réel, puisque les personnages qui l'évoquent sont des figures reconnues et légitimes, par exemple des rois, des dieux ou des membres illustres d'une famille - par opposition aux héros, aux destins extraordinaires. En examinant de plus près ces personnages et l'évolution de leur rôle dans les œuvres de notre corpus, nous pourrions ainsi observer le rapport au pouvoir de chacune de ses sociétés à un moment donné.

3.3.1 Autorités impuissantes

Selon Vernant et Vidal-Naquet, le thème majeur de la tragédie est l'autorité : ce qu'elle est et ce sur quoi elle repose (Vernant et Vidal-Naquet, 1973). Les personnages de la tragédie se battent pour prouver qu'ils défendent le juste droit face au problème posé par le héros. Une fois le débat résolu, les valeurs à adopter sont exposées, et le héros n'a qu'à s'y conformer pour obtenir sa rédemption. Mises à part quelques variations selon les époques et les auteurs, la tragédie met généralement en scène trois figures d'autorité, que nous reprendrons pour analyser le récit de superhéros. La première, civique, est représentée par le chœur : « un être collectif et anonyme, dont le rôle consiste à exprimer dans ses craintes, ses espoirs et ses jugements, les sentiments des spectateurs qui composent la communauté civique. » (Vernant et Vidal-Naquet, 1973, p.14) Tantôt confrontant, tantôt réconfortant, le

chœur et son coryphée changent de visage selon le récit, mais condamne généralement les excès de passions pour ramener à la raison. La seconde forme d'autorité, celle-ci législative, est incarnée par les rois, qui, comme Créon dans *Antigone*, sont là pour faire respecter l'ordre et la loi. La seule autre forme d'autorité qui a préséance sur celle-ci elle l'autorité surnaturelle, présente sous la forme d'interventions magiques, souvent pour faciliter le dénouement. Deux autres catégories de formes d'autorité sont parfois présentes dans le récit, mais sans aucune influence réelle sur le déroulement de l'action : les membres de la famille et les alliés. L'influence des premiers se limite à la sphère privée : comme ils n'ont aucun pouvoir sur les décisions de l'autorité, ils sont généralement utilisés pour exposer la situation problématique et créer un dialogue. Les seconds occupent leur rôle en offrant une aide passive aux héros : ce sont les « personnages différents qui ne sont pas engagés dans le drame, mais jouent un rôle dans la solution qui lui est apportée. » (de Romilly, 2010, p.97) Ils sont motivés par des principes d'humanité et de morale, et appartiennent à trois catégories : les « Ulysse », conscients de la fragilité de la condition humaine et prônant tolérance et pardon, les « Athéniens », qui prêchent la solidarité et l'aide aux opprimés, tout en faisant l'éloge de la démocratie, et les « Démocrates », qui défendent le système politique établi en tenant compte de ses qualités et de ses défauts (de Romilly, 2010, p.106).

Contrairement à d'autres tragédies où les formes d'autorité en présence suscitent un réel débat, *La folie d'Héraclès* surprend par ses propositions pessimistes et l'absence de réelle opposition. Le chœur, incarnant de la voix des citoyens, est ici représenté par des vieillards, anciens héros de guerre, qui avouent leur impuissance devant le crime de Lycos : « Je ne suis plus rien qu'une voix, une apparence, un fantôme semblable aux rêves de la nuit. » (Euripide, 1989, p.475) Les dieux, qui devraient empêcher le désastre, ne daignent se montrer malgré les invocations du pauvre Amphytryon : « Tu es donc un dieu sourd, ou bien un dieu injuste. » (Euripide, 1989,

p.483) Pis encore, ils mènent Héraclès à sa perte, en commandant le meurtre de ses enfants et de sa femme, par un simple acte de jalousie. Finalement, celui qui devrait représenté l'autorité législative, Créon, a tout simplement été assassiné et remplacé par un homme sans foi ni loi : « Car il faut leur apprendre que ce n'est pas le mort qui règne ici, mais qu'à présent le maître c'est moi ! [...] Et vous vous souviendrez que vous n'êtes que mes esclaves, à moi, le roi. » (Euripide, 1989, p.480) Dans ce désordre apparent, seules deux figures apportent un message d'espoir et d'humanité. La famille d'Héraclès – son père, sa femme et ses enfants – est la première à espérer le retour du héros, alors que Thésée vient sauver Héraclès du suicide en lui rappelant son courage face à l'adversité. La présente analyse tentera donc de situer plus précisément les rapports de force entre ces formes d'autorité, afin de comprendre les enjeux qui les sous-tendent.

La figure d'autorité la plus importante est, comme nous l'avons mentionné, le chœur, puisqu'elle représente la voix des citoyens, et donc l'incarnation la plus proche du spectateur. Le chœur que met en scène Euripide se démarque par le fait qu'il n'a que peu d'influence sur le cours de l'action et sur les personnages qu'il confronte. Alors que le chœur sert généralement à remettre en question la morale de tout un chacun, le rôle du groupe d'ainés qui le compose ici est relativement banalisé et relégué à des plaintes sans conséquences. Il ne semble plus en phase avec la vie de la cité et agit surtout comme transmetteur de la mémoire de celle-ci.

La première particularité de ce chœur est que son discours tourne majoritairement autour des thèmes du destin et de hasard, notamment par les réflexions qu'il pose sur la notion d'injustice. Dans le *parodos*, les membres du chœur chantent d'abord « une triste plainte, comme ferait un cygne aux ailes grises » (Euripide, 1989, p.475), sur l'impuissance de leur corps mortel face au désastre qui s'abat sur la cité et à l'injustice qui frappe la famille d'Héraclès. Trop vieux pour agir, le chœur est en effet

condamné à observer le mal et à en subir les conséquences, et ne peut qu'implorer les dieux de leur venir en aide. Dans le second *stasimon*, le chœur souligne les iniquités que créent la richesse entre les hommes et l'inaction des dieux face aux injustices : « Mais les dieux à tous accordent le même sort. La roue tourne et tourne, de l'or seul accroissant le prestige. » (Euripide, 1989, p.498) À ce moment, son discours sur l'injustice n'est plus une plainte, mais plutôt une dénonciation d'un système défaillant. Les membres du chœur rejettent le système économique qui gouverne leur cité - qui aurait été mis en place par des hommes mauvais, désireux de s'enrichir - mais constatent aussi que les dieux n'ont aucun pouvoir sur les lois humaines et les conséquences qu'elles engendrent. Le retour d'Héraclès et le meurtre de Lycos au troisième *stasimon* vient néanmoins renforcer sa foi, en ce sens qu'il loue les dieux pour l'arrivée du héros qui viendra par sa main punir l'avarice du tyran : « Les dieux, les dieux au regard pénétrant connaissent le juste et l'injuste. Trop d'or et de prospérité écarte des voies de sagesse et dévoie le pouvoir vers l'injustice. [...] Mise à l'épreuve de l'épée, devant les yeux de tous sa bassesse prouva que les dieux toujours aiment la justice. » (Euripide, 1989, p.503) La contradiction de ce passage avec le précédent témoigne d'une croyance chancelante, qui varie selon les événements : le chœur semble vouloir croire encore au destin et refuse de mettre sur le compte du hasard le retour de son héros au bon moment. Mais lorsque Héra enverra ses filles pour rendre fou Héraclès, le coryphée, dans l'*exodos*, ne pourra cacher son incompréhension face à cet acte barbare envers un héros chéri des dieux comme des mortels : « Pourquoi, Zeus, cette haine sans borne contre un fils né de toi? Pourquoi l'avoir jeté dans cet océan de malheurs? » (Euripide, 1989, p.517) Sans nier le rôle des dieux dans les événements survenus plus tôt, le chœur semble remettre en question leur pouvoir et l'autorité qu'on leur accorde sur la vie humaine. Son incompréhension face aux motivations de ceux-ci engendre une réflexion sur la justice divine et sa préséance sur celle des mortels. Lorsque Thésée vient poser un geste d'amitié en sauvant Héraclès du suicide, le chœur constate en effet qu'il revient

aux hommes de venir en aide aux héros et que les dieux sont tout aussi injustes que les humains.

Le chœur joue aussi le rôle de mémoire collective, en raison de la sagesse que lui confère son âge. D'une part, c'est lui qui, au premier et au second *stasimon*, viendra rétablir l'honneur d'Héraclès, souillé par les propos de Lycos, en faisant entendre une longue tirade sur ses exploits passés et glorifiant son rôle de héros au sein de la cité : « Grand par la naissance, plus grand par le courage, il a lutté pour assurer notre quiétude, nous libérant de la terreur des monstres » (Euripide, 1989, p.499), puis en le sacrant de nouveau roi devant un Lycos défait : « Mon grand roi, c'est toi, Héraclès, non ce tyran sorti de rien ! » (Euripide, 1989, p.504) Cette défense du héros n'est pas un acte patriotique, mais plutôt un geste assumé, visant à rappeler au peuple d'où il vient et à qui il est redevable. D'autre part, c'est cette même voix qui implorera la sauvegarde des enfants d'Héraclès, soulignant à maintes reprises l'importance qu'ils ont pour la cité : « O Grèce, quels champions tu auras perdus si tu les laisses périr. » (Euripide, 1989, p.476), puis défiant Lycos de toucher à l'héritage qu'il voulait leur léguer : « Ne compte pas régner sur moi pour ton bonheur! - Et ce que j'ai acquis du labeur de mes mains ne sera pas pour toi! » (Euripide, 1989, p.480) Devant l'impuissance de leur corps, le groupe de sages qui compose le chœur n'a donc comme arme que sa sagesse, mais n'a réellement aucune autorité sur le pouvoir en place. Comme le souligne de Romilly dans *La tragédie grecque*, « le climat intellectuel et moral des dernières années du siècle est tout aussi fécond en œuvres et en réflexions que celui du début du siècle, mais il est on ne peut plus différent. » (de Romilly, 2006) Les penseurs de la démocratie, qui ont si durement travaillé à mettre en place ses grands principes, ne sont donc plus que des vieillards à qui l'on demande conseil. On peut donc penser que c'est cette nouvelle réalité qu'a voulu transposer Euripide en réunissant dans le chœur des vieillards, seuls représentant de la véritable identité citoyenne. Le chœur, en tant que porteur de la mémoire collective, peut

rappeler aux citoyens qui sont les hommes de bonne volonté qu'ils devraient protéger, et que c'est l'entraide seule qui pourra les sauver.

Les tragédies mettent généralement en scène une seconde forme d'autorité, l'autorité législative, qui s'incarne par exemple dans la royauté. Les rois sont responsables de rappeler au héros les lois qui régissent la cité et de les ramener à l'ordre si celui-ci ne s'y soumet pas. Ils sont donc les représentants de l'identité juridique et politique de la cité. La particularité de *La folie d'Héraclès* est l'absence d'autorité législative. Dès le début, Amphytryon annonce que le roi a été assassiné et que la ville est plongée en plein chaos : « Et voici qu'un second Lycos, [...] tue Créon et, ce meurtre accompli, règne sur le pays, qu'il a surpris livré à la discorde. » (Euripide, 1989, p.472) Plus aucune loi ne peut être appliquée et le peuple n'a plus de direction à suivre, sinon celle du tyran. Cette situation démontre la facilité avec laquelle l'équilibre d'une cité peut être bousculé et la fragile structure de son identité lorsqu'elle perd soudainement sa tête dirigeante. Nous comprenons aussi que dans ces moments de crise, n'importe quel individu avide de pouvoir peut prendre le contrôle de l'État, sans opposition réelle, et que la force citoyenne n'a alors aucun recours contre celui-ci.

Les dieux représentent la troisième grande forme d'autorité dans les tragédies grecques. D'Eschyle à Euripide, on s'aperçoit que leur influence a été variable, allant d'une apparition physique sur scène à une simple évocation. Comme nous l'avons déjà mentionné, dans *La folie d'Héraclès*, les dieux sont absents, mais souvent mentionnés et largement décriés. En effet, si le chœur ne remet pas en cause leur pouvoir, d'autres personnages sont beaucoup plus critiques envers eux, particulièrement Amphytryon. Ce dernier implorera Zeus à de nombreuses reprises, mais pour critiquer son inaction plutôt que pour le supplier d'intervenir : « Qu'ai-je gagné, ô Zeus, de t'avoir de moitié dans mon lit? à célébrer notre paternité commune? Tu n'es donc pas l'ami puissant que je croyais ! » (Euripide, 1989, p.485), et ajoutant

plus tard « Mais combien de fois t'ai-je invoqué, toujours en vain ! » (Euripide, 1989, p.490). Lorsque la folie frappera son fils, il soulignera l'injustice de son sort, et se résignera à en subir les conséquences : « Les dieux nous ont frappés d'une épreuve cruelle. » (Euripide, 1989, p.522) Même Lyssa, chargée d'accomplir pour Héra le sort magique, condamnera l'acte de sa maîtresse : « Des régions sans accès, un océan sauvage lui doivent la paix. Et lui seul a su relever les honneurs dus aux dieux, renversés par des sacrilèges. [...] Que le Soleil m'en soit témoin, je vais agir contre ma volonté ! » (Euripide, 1989, p.506) Zeus n'aura pas été là pour arrêter Héra, et c'est finalement Héraclès lui-même qui lancera sa hargne contre la vanité des dieux : « Une telle déesse, il faudrait la prier ? À cause d'une femme aimée de Zeus dont elle était jalouse, elle a détruit le bienfaiteur de la Grèce, un homme irréprochable. » (Euripide, 1989, p.528) Thésée tentera d'apaiser sa colère, mais en avouant l'étendue de l'impuissance humaine contre la volonté divine : « Un homme de cœur ne se révolte pas contre les coups infligés par les dieux. Il se résigne. » (Euripide, 1989, p.524) Par ce portrait peu reluisant, Euripide semble insinuer que les dieux représentent une tradition qui a perdu son sens, une autorité qui exerçait son pouvoir sur les hommes par défaut, mais qui n'agit désormais plus de façon positive et active sur la collectivité. Dans *La modernité d'Euripide* (1986), Jacqueline de Romilly soutient aussi que le monde d'Euripide en est un de désordres, qui devient de plus en plus sceptique envers le réel pouvoir des dieux. Les Grecs ne considèrent plus les dieux comme gardiens de l'ordre et la justice, ce qui témoigne bien entendu d'une « grande poussée de renouvellement » (de Romilly, 1986, p.17) des idéaux en vigueur. Toutefois, par l'arrivée de Thésée, Euripide offre une piste de solution pour dénouer ce nouveau dilemme qui préoccupe les Grecs : affronter l'adversité et s'entraider, en mettant l'accent sur l'« humanity and human solidarity before the gods. » (Papadopoulou, 2005, p.182)

Malgré ses nobles origines et son statut social particulier, la famille d'Héraclès n'a plus aucun pouvoir sur la situation problématique dans laquelle elle se trouve : elle représente à la fois le passé et l'avenir de la cité, mais sans ressort sur le présent. D'une part, Amphitryon, le père d'Héraclès, occupe la même position que le chœur, soit celle du vieillard qui n'est plus d'aucune utilité : « un vieux qui n'est plus bon à rien » (Euripide, 1989, p.472), « faible et fidèle, [...] qui [n'est] rien qu'une voix. » (Euripide, 1989, p.479) Cette voix, il s'en servira seulement pour porter conseils et réconfort à sa famille, en espérant le retour de son fils : « Se résigner trop vite, c'est abdiquer tout effort » (Euripide, 1989, p.473), ou : « Retarder le malheur, c'est donner du champ au remède » (Euripide, 1989, p.474), et encore : « Même le malheur finit par se lasser [...] Les gens heureux ne le sont pas jusqu'à leur fin. Toute chose à son tour recule, faisant place à une autre. » (Euripide, 1989, p.474). Son impuissance le relègue donc au rang des sages, dont les conseils sont précieux, mais qu'on peut choisir ou non d'écouter. Son savoir remonte en effet à une autre époque, dont les lois et les valeurs sont dépassées. D'autre part, Mégara et ses fils ne peuvent que se résigner devant leur mort imminente. Tous veulent leur venir en aide, conscients que ce sont eux qui pourront régner après la chute de Lycos, mais les forces manquent : « Je vous ai donc nourris et mis au monde pour que nos ennemis puissent vous outrager, vous railler, vous détruire ! » (Euripide, 1989, p.488) Le cruel meurtre dont ils seront finalement victimes est quant à lui difficile à raisonner : veut-on punir symboliquement les Thébains de leur inaction en leur enlevant tout espoir? Cherche-t-on à ôter au héros la part de lui qui le rendait humain? Quoi qu'il en soit, l'utopie que chérissait Mégara et Héraclès pour leurs enfants est détruite :

Pour vous trois votre père avait dressé trois trônes, son noble cœur plein de brillants projets. Moi, cependant, je choisissais pour vous la fleur des épousées, vous ménageant des alliances dans Athènes, à Sparte, à Thèbes, afin d'ancrer fermement votre vie dans la félicité. (Euripide, 1989, p.489)

Cette alliance rêvée entre tous les peuples de Grèce n'aura pas lieu et les Thébains n'auront pas de nouveau rêve sur lequel s'appuyer. Euripide suggère, en laissant comme seul survivant Amphitryon, que les valeurs qu'il défend sont peut-être celles qui offriront une solution aux problèmes futurs, et ce, bien entendu, avec l'aide et les conseils du dirigeant d'Athènes, Thésée.

Mais bien qu'il soit roi d'Athènes, Thésée n'a aucune autorité sur la cité de Thèbes, ce qui ne l'empêche pas de se présenter par lui-même dans la ville, afin de les aider à rétablir l'ordre : « On raconte en effet dans la ville d'Érechthée que Lycos ici a pris le pouvoir et vous fait guerre ouverte. J'entends payer ma dette à Héraclès qui m'a sauvé des enfers. » (Euripide, 1989, p.529) Lorsqu'il apprendra le terrible incident qui a frappé Héraclès, ce sera non plus comme roi, mais comme ami, qu'il apportera son réconfort : « Car aujourd'hui c'est toi qui as besoin d'amis. On s'en passe bien quand les dieux vous comblent. » (Euripide, 1989, p.529) Étonnement, de tous les personnages, il est le seul qui agira concrètement pour sauver la cité du désordre. En rétablissant l'honneur d'Héraclès et en lui offrant refuge, il évite aux Thébains un autre deuil et réhabilite son statut de héros. Son geste n'est pas non plus a priori politique, puisqu'il ne tente pas d'imposer son pouvoir ou celui d'Athènes sur la cité de Thèbes. Toutefois, comme le mentionne Papadopoulou dans *Heracles and Euripidean Tragedy* (2005), Thésée symbolise un ensemble de valeurs propres à Athènes et était de loin préféré à Héraclès par les Grecs. Il n'est donc pas erroné d'interpréter son apparition, aux airs de *deus ex machina*, comme une preuve de la supériorité des lois et usages athéniens sur celles des autres cités.

Euripide dresse donc un sombre portrait de la société grecque de son époque. La sagesse du peuple, représentée par le chœur, se fait vieillissante. Elle n'a plus l'influence qu'elle avait à l'époque de la démocratie florissante et son discours n'a plus d'écho au sein de la cité. Lycos, le roi meurtrier, n'a rien d'un guide pour les

citoyens et impose ses décisions par la force. Les citoyens ne peuvent plus compter sur les dieux pour obtenir de l'aide et ils les perçoivent plutôt comme autorité déficiente. Comme *Amphitryon* le souligne, cette époque est celle de l'adversité, où chacun agit désormais pour son propre intérêt : « Quant aux amis, je vois que les uns n'étaient pas véritables, et d'autres qui le sont ne peuvent nous aider. Ainsi parmi les hommes agit l'adversité. » (Euripide, 1989, p.472) Seuls *Amphitryon* et le chœur seront là pour panser les plaies des Thébains et les aider à retrouver le droit chemin. Des personnages qui, comme nous l'avons déjà mentionné, représentent la sagesse et la tradition – l'avenir s'étant brusquement arrêté par l'assassinat des enfants. L'intervention de Thésée confirme que le retour à l'ordre est possible, mais qu'il passe nécessairement par la réhabilitation de certaines valeurs : « Finding the courage to persevere, to take action and to recognize at least the possibility of reshaping one's life, introduces a sense of order and direction and constitutes a response to a seemingly chaotic and meaningless world of arbitrariness and violent disjunction. » (Papadopoulou, 2005, p.189) Il s'agit donc d'une ode, en quelque sorte, à la tradition et aux valeurs premières de la démocratie, revues et corrigées après près d'un siècle d'expérience.

3.3.2 Autorités mensongères

Si le thème majeur de la tragédie est la légitimité du pouvoir, celui qui traverse les récits de superhéros est sans contredit la préséance de la justice sur la loi. Il convient donc de tracer un portrait global des différentes formes d'autorité qui s'incarnent dans ces récits et du pouvoir qu'elles exercent, de façon générale, dans l'univers des superhéros.

Comme Wright le rappelle dans son ouvrage *Comic Book Nation* (2001), le statut particulier du superhéros - celui de *vigilante*, prêt à intervenir là où les systèmes

traditionnels échouent - sert depuis ses début à questionner les formes d'autorité établies. La résolution des conflits serait impossible sans son aide, car il apporte avant tout des solutions nouvelles à d'éventuels problèmes sociaux. Les autorités de la ville collaborent généralement avec lui, légitimant par le fait même leur juridiction une fois le conflit résorbé. Cette autorité civique est souvent représentée par le corps policier lui-même, ou encore des services secrets comme le FBI ou la CIA, qui possèdent déjà un certain pouvoir sur l'ordre social et qui ont surtout le droit d'agir au nom de la sécurité publique. Ainsi, qu'elle soit représentée par un seul individu ou par un groupe, l'autorité civique cherche avant tout le bien de la communauté, mais toujours dans la légalité, contrairement au superhéros. À certaines époques, l'autorité civique a été dépeinte comme corrompue, traduisant un manque de confiance de la société envers l'autorité publique; toutefois, c'est aussi dans ces récits qu'un de ses membres se démarquera par sa loyauté et rétablira le lien de confiance (Kaveney, 2008). L'autorité législative est quant à elle représentée par des maires ou le président lui-même, mais généralement sans pouvoir et faisant davantage office de père bienveillant. Ces personnages posent rarement des actions concrètes pour délier les situations problématiques, s'en remettant plutôt aux compétences de l'autorité législative. Finalement, l'autorité surnaturelle se manifeste par la présence occasionnelle d'autres superhéros qui interviennent dans les conflits en donnant un point de vue extérieur à la situation. L'aspect religieux est donc complètement évacué du débat, tout comme dans les tragédies. Ces « dieux » sont plutôt les symboles d'un ensemble de valeurs différent et qui peut apporter une solution nouvelle au conflit au moyen d'une intervention magique. Par ailleurs, une multitude d'autres personnages ont de tout temps ponctué les histoires de superhéros, leur venant en aide par leur naïveté, leur amour ou leur compassion : par exemple, les conquêtes amoureuses et les jeunes complices, ou *sidekicks*¹⁴, qui par leurs conseils ponctuels et leur présence constante viennent guider le superhéros dans ces décisions et moments difficiles.

¹⁴ Le personnage du *sidekick* est apparu très tôt dans les récits de superhéros, soit dès 1940 avec

Dans l'univers de *The Dark Knight Rises*, plus aucun dirigeant n'a de pouvoir légitime sur l'ordre de la cité. L'autorité civile, par un habile subterfuge de Bane, se retrouve littéralement enfermée sous terre, quand les 3000 policiers de la ville sont piégés dans les souterrains lugubres de Gotham, sans issue possible. Seul le vaillant commissaire Gordon est encore en liberté, mais il se retrouve bien impuissant devant le groupe de criminels qui a envahi les rues. Le Maire s'est quant à lui fait assassiner lors du premier assaut, et le Président, lorsqu'il prend la parole, le fait simplement pour rassurer la population, tout en sous-entendant que son gouvernement ne peut poser aucune action concrète : « We do not negotiate with terrorists, but we do recognize realities...As the situation develops, one thing must be understood above all others...People of Gotham, we have not abandoned you. / What does that mean? / It means we're on our own. » (Nolan, 2013, p.455) De plus, contrairement à de nombreux films de superhéros contemporains¹⁵, aucun allié ne surgira, tel une *deus ex machina*, pour venir en aide à Batman; car dans ce monde extrêmement réaliste, Superman et ses pouvoirs surnaturels n'existent pas et la foi n'est d'aucun soutien. Ce sera plutôt un ensemble de personnages secondaires qui viendront soutenir le héros dans sa quête, bien que leur influence ne puisse dépasser les mots. Le personnage de Blake agira le premier pour convaincre Bruce Wayne de reprendre le contrôle de la ville, alors qu'Alfred, seul proche de la famille de Bruce Wayne, le mettra en garde contre les dangers physiques et émotifs d'une telle épreuve. Le personnage de Selina, en marge de tous les autres, sera quant à elle l'ancrage du héros dans la réalité; par son appartenance au monde criminel, elle lui sera un rappel constant que les citoyens qu'il défend ne sont jamais sans tache.

l'arrivée de Robin aux côtés de Batman. On peut le voir comme une extension du valet ou du confident au théâtre, ou même du faire-valoir dans la comédie burlesque à l'américaine.

¹⁵ En 2008, la maison d'édition Marvel lança une série de films de superhéros sous l'égide de son propre studio de production, Marvel Studios. Cette série, qui agissait d'abord comme une réponse au sentiment d'anxiété post-9/11, connaît depuis un succès foudroyant (Pollard, 2011). Si chaque héros tient la vedette de son propre opus, il n'est pas rare de voir les héros des autres volets surgir à la fin de l'histoire. Le film *The Avengers* réunit d'ailleurs tous ces superhéros dans un même combat.

Lorsque Gordon apparaît dans la première scène du film, il est tout de suite dépeint comme un vieillard près de la retraite, héros d'une autre époque : « [Gordon] is a hero. / War hero. This is peacetime. » (Nolan, 2013, p.361) Il est moqué par ses collègues de travail et personne ne veut voir comme lui la menace qui se dessine à l'horizon : « Now there's evil rising from where we tried to bury it. Nobody will listen...The Batman has to come back... » (Nolan, 2013, p.388) Il est d'ailleurs le seul, avec Blake, à se battre pour conserver le souvenir des exploits de Batman et à reconnaître que personne d'autre qu'un *vigilante* ne peut sauver la ville :

There's a point. Far out there. When the structure fail you. When the rules aren't weapons any more, they're shackles, letting the bad get ahead. Maybe one day you'll have such a moment of crisis. And in that moment, I hope you have a friend like I did. To plunge their hands into the filth so you can keep yours clean. (Nolan, 2013, p.459)

Comme nous l'avons vu, Gordon représente l'autorité civique de la cité. En tant que commissionnaire de la police de Gotham, c'est lui qui veille à la sécurité des citoyens, en temps de paix comme de guerre. Dans l'historique de Batman, il a toujours été reconnu comme un personnage honnête qui travaille pour le bien commun dans un milieu rongé par la corruption, quitte à faire passer Gotham avant sa propre famille. Tout au long du film, il sera aussi celui qui mènera les opérations contre Bane, travaillant de pair avec le FBI et le corps policier pris sous terre, et attendant patiemment le retour du héros en rassurant les citoyens : « Bane says he's giving Gotham back to the people – they need to know that I can lead. » (Nolan, 2013, p.455) Et comme le chœur de vieillards, il pleurera le départ du héros quand le conflit sera résorbé, tout en rappelant aux citoyens qu'ils doivent honorer sa mémoire – ce qu'il fera concrètement, en rétablissant le « Bat signal » sur le toit du poste de police de la ville. Dans sa critique du *New York Times*, Manohla Dargis résume bien le rôle du commissaire : dans un récit qui questionne le pouvoir de l'État et « whether

change is best effected from inside the system or outside it » (Dargis, 2012, par. 4), Gordon est le seul qui se bat pour défendre la structure établie. Dans le paysage américain contemporain, Gordon symbolise la lutte quotidienne des autorités civiques pour réparer les failles du système. Son combat constant contre la criminalité, au nom du bien commun plutôt que pour son intérêt personnel, rappelle au spectateur que les assises de la ville sont solides et méritent d'être défendues contre ses assaillant. Autrement dit, Gordon incarne l'idéal de vérité et de justice que sous-tend le rôle de citoyen. Comme homme d'expérience, il joue aussi le rôle de mémoire collective, rappelant à la ville son passé peu glorieux, mais aussi comment un héros comme Batman aura contribué à le rendre meilleur.

Dans *The Dark Knight Rises*, l'autorité législative qui dirige Gotham – soit le Maire et son cercle rapproché de politiciens – semble prendre ses aises depuis l'arrestation de la majorité des criminels sous le *Dent Act*. Comme le démontre la première scène du film, où le Maire s'adresse à l'élite de la ville pendant un somptueux banquet, un certain mépris pour les affaires citoyennes est palpable. Le Maire salue même son propre travail, rappelant que la paix est revenue grâce à lui, contrairement aux « [...] bad old days, when the criminals and corrupt ran this town with such a tight grasp that people put their faith in a murderous thug in a mask and a cape. » (Nolan, 2013, p.359) Grâce à cette confiance aveugle envers son autorité, Bane n'aura aucune difficulté à faire tomber le pouvoir du Maire et même à tuer l'homme¹⁶. Une fois ce crime accompli, Bane ne s'imposera pas comme le nouveau dirigeant de la ville, mais exercera néanmoins sa tyrannie sur les citoyens, ce qui sera amplement suffisant pour briser le fragile équilibre de la communauté. Sans autorité législative, les citoyens sont paralysés par la peur et préfèrent l'inaction à la solidarité, comme en témoigne la réponse d'un ancien policier quand Gordon cherchera son aide : « We have to keep

¹⁶ En effet, le scénario original du film nous apprend l'assassinat du Maire de la bouche de Gordon, qui est seulement sous-entendu dans la version finale du film : « The Mayor's dead. I'm the symbol of law and order. » (Nolan, 2013, p.455)

our heads down till they fix this. If you still had family here maybe you'd - / This only gets fixed from inside the city, Foley. » (Nolan, 2013, p.479) Comme à Thèbes, on s'aperçoit que le « chacun pour soi » gothamien a amené l'érosion du pouvoir et de la responsabilité politique, et qu'un simple coup de vent suffit à faire s'effondrer le château de cartes qui maintenait la ville ensemble. Les problèmes sociaux soulevés au début du récit – chômage chez les jeunes, débordement des prisons, etc. – ne sont assumés par personne et contaminent la communauté, en la plongeant dans une léthargie sans précédent. Par ailleurs, il convient de mentionner que la majorité des critiques ont soulevé la ressemblance entre l'intervention de Bane et le mouvement Occupy Wall Street. Si rien ne laisse supposer que cette référence soit volontaire, la lecture qu'en font les journalistes témoigne bel et bien du sentiment partagé que l'autorité législative appartient à une certaine élite, qui est détachée des préoccupations des citoyens qu'elle gouverne. Son incapacité à intervenir en temps de crise et la facilité avec laquelle Bane se débarrasse de ses principaux membres – tel un Robespierre faisant couper les têtes des aristocrates (Dargis, 2012) – agit comme un avertissement face aux iniquités entre les classes sociales qui préoccupent de plus en plus les Américains des grandes villes.

Comme nous l'avons mentionné, il n'y a, a priori, pas de dieux dans l'univers des superhéros. Toutefois, d'autres superhéros peuvent intervenir dans les récits, avec plus ou moins de pouvoir sur le déroulement des événements. Le cas de la trilogie de Nolan fait figure d'exception : aucun superhéros aux pouvoirs surnaturels n'est présent dans ses films, mais une autre force immortelle vient néanmoins exercer sa loi sur Gotham. En effet, Ra's Al Ghul, dans le premier volet *Batman Begins*, envahit Gotham pour littéralement la réduire à néant : « Tomorrow the world will watch in horror as its greatest city destroys itself. The movement back to harmony will be unstoppable this time. » (Nolan, 2013, p.123) Ce carnage se fait au nom de la *Ligue des Ombres*, un culte millénaire aux pratiques peu orthodoxes, chargé de veiller à

l'équilibre du monde civilisé : « The League of Shadows has been a check against human corruption for thousands of years. We sacked Rome. Loaded trade ships with plague rats. Burned London to the ground. Every time a civilization reaches the pinnacle of its decadence, we restore the balance. » (Nolan, 2013, p.122) C'est ce même groupe qui assaille de nouveau Gotham dans *The Dark Knight Rises*, cette fois sous l'égide de Thalia – ou Miranda – la fille de Ra's Al Ghul, et avec l'aide de Bane : « I honor my father by finishing his work. Vengeance against the man who killed him is simply a reward for my patience... » (Nolan, 2013, p.497) Contrairement aux dieux, la *Ligue des ombres* ne fait pas l'objet d'un culte et ne sera pas implorée, louangée ou critiquée par les citoyens de la ville. Néanmoins, elle exerce une influence certaine sur l'équilibre du monde, et exerce son pouvoir au-delà de toute loi. Un autre point crucial de son autorité est qu'elle fut à l'origine de la transformation de Bruce Wayne en Batman, qui recevra d'elle ses enseignements moraux et son éthique de combat dans *Batman Begins*. Ra's Al Ghul est en quelque sort le père spirituel de Batman, bien qu'ils soient tous deux en profond désaccord. Il lui apparaîtra même dans un épisode de délire dans *The Dark Knight Rises*, pour réaffirmer sa supériorité sur lui : « Did you not think I'd return, Bruce? I told you I was immortal. / I watched you die. / There are many forms of immortality. » (Nolan, 2013, p.463) Et Thalia, sa successeuse, s'attaquera sournoisement au héros pour lui faire payer le prix de son erreur – comme l'a fait Héra – en lui assénant le coup de poignard final qui viendra l'écarter de sa victoire. La particularité de cette autorité surnaturelle est qu'elle a, comme les dieux, le pouvoir de créer et de détruire. La *Ligue des Ombres* pense avoir la responsabilité légitime de noyer Gotham dans un déluge, de la même façon que le groupe extrémiste d'Oussama ben Laden croyait valable la destruction d'une Amérique dépravée. À l'image d'un monde aux croyances aussi diversifiées que contradictoires, cette autorité surnaturelle ne démontre donc pas la préséance de ce pouvoir sur celui des humains, mais plutôt le choc culturel que vivent les différentes civilisations dont les valeurs ne sont pas partagées et la menace extérieure qu'elles peuvent constituer lorsqu'elles tentent d'imposer leur idéaux sur les autres. Dargis,

dans son analyse du film, souligne aussi que *The Dark Knight Rises* est bel et bien un « post-September 11 epic of ambivalent good versus multidimensional evil » (Dargis, 2012, par. 1), rappelant que nous ne sommes plus au lendemain de la tragédie qui a frappée New York et que les États-Unis ne représentent plus, aux yeux du monde, le bien absolu. Les moyens qui ont été déployés par les Américains au cours de la dernière décennie pour contrer le terrorisme ont largement été contestés par la communauté internationale, ce que traduit cette seconde attaque de la *Ligue des Ombres* sur Gotham. Tant qu'ils imposeront leur dieu « démocratie » à l'étranger, les États-Unis seront susceptibles de subir la riposte des autres divinités qui se partagent la Terre.

D'autres figures viennent jouer un rôle important dans le récit, sans nécessairement exercer une réelle autorité sur la cité. Il y a d'abord Alfred, le fidèle majordome de la famille Wayne et protecteur de l'identité secrète de Batman.¹⁷ À la mort des parents de Bruce, il fait la promesse de s'occuper du jeune héritier et devient sa seule véritable famille. Il remplira les fonctions paternelle et maternelle auprès du héros, guidant ses décisions et pansant ses blessures. C'est ainsi que dans *The Dark Knight Rises*, Alfred s'oppose fermement à ce que Bruce reprenne le costume de Batman : « You aren't Batman any more – you have to find another way. [...] / I can't just move on. » (Nolan, 2013, p.416) Il soutient que Wayne n'a plus la force de combattre un ennemi comme Bane, mais craint surtout pour l'individu qui se cache derrière le masque et qui ne s'est jamais remis de sa lourde perte amoureuse¹⁸. Il ira même jusqu'à le quitter, refusant de participer à un combat qui pourrait mener à sa perte : « It means losing the person I've cared for since I heard his first cries echo through this house. But it might also mean saving your life. And that is more important. »

¹⁷ Depuis la création du personnage de Batman, Alfred est le seul personnage récurrent dans chacune de ses aventures.

¹⁸ Dans le volet précédant, *The Dark Knight*, l'amoureuse de Wayne, Rachel, se fait sauvagement assassinée par l'ennemi de Batman, le Joker.

(Nolan, 2013, p.217) Car comme toute bonne figure parentale, Alfred ne veut que le bien et la sécurité de son enfant : « I never wanted you to come back to Gotham. I knew there was nothing here for you but pain and tragedy, and I wanted more for you than that. I still do. » (Nolan, 2013, p.370) C'est ce départ douloureux qui fera comprendre à Wayne l'importance de cet ultime combat, qui lui permettra de se retirer la tête haute une fois le conflit terminé, laissant à d'autres le soin de protéger la ville. Alfred avouera néanmoins sa faute à la toute fin du film, s'excusant d'avoir abandonné Bruce et d'avoir cru qu'il ne sortirait pas vivant de cette aventure : « I'm so sorry. I failed you. You trusted me, and I failed you. » (Nolan, 2013, p.507) Le personnage d'Alfred, bien qu'extérieur au conflit qui secoue la ville, est un ancrage essentiel pour le héros, puisqu'il est l'unique lien entre ses deux identités, entre l'homme et le symbole, et qu'il est la seule personnification de l'héritage de son père et des valeurs altruistes qu'il portait. Sa présence rappelle donc au héros que sa lutte sociale ne doit pas se faire au prix de sa vie personnelle, car le combat contre le mal en est un interminable et irrésoluble.

Par son attachement au monde criminel, Selina Kyle – ou Catwoman - viendra aussi jouer un rôle décisif dans le cheminement du héros. Bien qu'elle soit associée aux crimes que Wayne tente d'éradiquer, elle n'hésite pas à partager ses réflexions sur les iniquités sociales et même à prévenir Bruce Wayne de l'imminent désastre qui secouera les élites de Gotham : « There's a storm coming, Mr Wayne. You and your friends better batten down the hatches, because when it hits you're all going to wonder how you ever thought you could live so large and leave so little for the rest of us. » (Nolan, 2013, p.394) Comme Alfred, elle rappellera à Batman qu'il n'a pas à sacrifier sa vie pour sauver la ville, et qu'une vie est possible au-delà de sa mission héroïque : « Come with me. Save yourself. You don't owe these people any more – you've given them everything... » (Nolan, 2013, p.491) Par sa présence, Selina fait le lien entre la dure réalité de Gotham, celle où elle doit voler pour survivre, et le monde

aristocratique où évolue Wayne. Sa présence vient nuancer la vision binaire du bien et du mal que porte le héros sur les criminels, tout en soulignant la possible rédemption de ceux-ci. La reconstruction de la ville passe en effet par l'entraide, mais entre tous les membres de la communauté, dont font aussi partis ceux qui la perturbe.

Un dernier personnage vient compléter le portrait des figures déterminantes du récit : le jeune Blake, aspirant détective. Comme Gordon, il est d'une honnêteté sans borne et pressentira avant ses coéquipiers le coup d'État de Bane, qu'il combattra jusqu'à la toute fin. Et comme Bruce Wayne, il est orphelin, et c'est lui qui ira directement le voir pour supplier son retour en tant que Batman, ayant découvert sa double identité : « [Gordon] needs you. He needs the Batman. » (Nolan, 2013, p.381) Mais sa réelle importance dans le récit est dans le rôle qu'il jouera une fois le conflit résolu : il donnera sa démission, mais pour aller revêtir la cape du héros : « What you said about structures. About shackles. I can't take it. The injustice. I mean...no one's ever going to know who saved an entire city. / They know. It was Batman. » (Nolan, 2013, p.508) Le Chevalier Noir qui s'élève, celui du titre, sera au final Blake, qui par sa soif de justice pourra endosser le rôle délaissé par Wayne et ainsi continuer à protéger de la ville. C'est grâce à sa détermination que Wayne réalise qu'il peut être autre chose que Batman, mais surtout que Batman peut être quelqu'un sans lui. Comme Thésée, Blake réhabilite le héros au sein de la cité, en perpétuant l'exemple inspirant d'un individu luttant pour le bien commun.

Christopher Nolan nous donne à voir une ville où la représentation de soi est fracturée par le mensonge et où la communauté est divisée par les inégalités sociales. L'inaction des autorités civique et législative entraîne une torpeur généralisée, qui ne sera éveillée que par un assaut extérieur. Seul l'espoir intarissable de quelques individus pour leur héros et la volonté de celui-ci de sauver sa ville permettra la survie des citoyens. Avec son analogie à la Révolution française et le retour incessant

de la question « Why do we fall? »¹⁹, le récit met de l'avant les contradictions des révolutions sociales et en questionne les réels bienfaits en temps de crise. En effet, lorsque la structure qui soutient la cité est fondée sur des individus qui ne travaillent plus pour elle, mais bien pour leur profit individuel, et que des individus viennent dénoncer radicalement ses failles, il peut être difficile de choisir entre la destruction et la reconstruction. Si plusieurs critiques ont défendu que le film soutenait des valeurs conservatrices, voir fascistes, Jonathan R. Lack résume bien ce qui pourrait constituer la morale du récit : « Nolan suggests that we can stick to what our hearts tell us *and* rise above our worst instincts at the same time, and that in doing so, we may truly empower and improve the world around us. » (Lack, 2012, par. 16) En somme, la solution ne serait pas dans la façon d'apaiser les tensions, mais bien dans l'attitude à adopter pour en venir à bout; une attitude positive, d'entraide, et surtout bien loin des pratiques sanglantes de certaines révolutions.

Par le portrait des sociétés grecques et américaines que nous avons tracé à travers notre analyse *La folie d'Héraclès* et *The Dark Knight Rises*, il apparaît rapidement que les deux auteurs projettent une image peu reluisante des citoyens de leur temps et de la structure étatique. Contrairement aux premières œuvres de la tragédie et des récits de superhéros, qui défendaient les idéaux de la démocratie et qui mettaient en scène des personnages aux opinions fortes et justes, nous rencontrons ici des individus isolés qui n'ont plus à cœur le bien commun. Ceux qui exercent une autorité sur la cité - qu'elle soit civique, législative ou surnaturelle - n'ont en fait aucun pouvoir réel et luttent sans grande conviction contre ceux qui s'opposent à eux. Seules quelques figures font exception, celles portées par un désir de justice et une sagesse supérieure, qu'ils puisent dans la mémoire de la société. Ce sont aussi eux qui

¹⁹ Cette phrase revient comme un leitmotiv tout au long de *The Dark Knight Rises*. Elle est d'abord évoquée comme un souvenir par Bruce Wayne – c'est la question que lui avait posé son père lorsqu'il s'était blessé jeune enfant – pour ensuite être amenée comme solution aux tourments que traverse Gotham.

défendent le héros persécuté, en lui offrant soutien et courage, et rappelant la grandeur de ses valeurs aux autres citoyens. Et malgré le chaos ambiant, les récits se terminent en mettant de l'avant l'importance de l'entraide et de la solidarité dans la reconstruction future de la cité. À l'inévitable question tragique – « Why do we fall? » - la réponse est celle de Bruce Wayne : pour mieux se relever.

3.4 Représentation de l'autre

La représentation de l'autre est l'élément central de la conception de l'imaginaire collectif de la tragédie et des récits de superhéros. Comme l'explique Duvignaud dans son essai sur l'anomie (1986), cet autre est plus qu'une simple personnification de dangers, d'angoisses ou de valeurs contradictoires à la communauté : les figures d'altérité qui traversent les œuvres symbolisent des valeurs anciennes de cette société, désormais vétustes. Le héros constitue une figure d'anomie au sein de ces récits, de par sa marginalité et la remise en question de sa place au sein de la société. Il incarne donc la tradition, qu'on dénonce puis détruit par la dénonciation d'une conduite et le partage de la nouvelle posture à adopter. Il n'est donc pas anodin que cette personnification s'incarne dans un être hors du commun, dont le statut social n'entre dans aucune catégorie réelle. Le héros grec, comme son alter ego contemporain le superhéros, est une figure qui n'appartient pas au quotidien et qui n'obéit pas aux mêmes lois que ses concitoyens. Il est au-delà de la politique et impose à la société un système de valeurs qui lui est propre, presque toujours en confrontation avec l'autorité qui régit la ville.

3.4.1 Héros nostalgique

Contrairement au mythe original qui l'a fait naître, le héros des tragédies n'est plus un modèle à suivre, il est un problème à résoudre (Vernant et Vidal-Naquet, 2001) : « Le monde des héros n'est pas un monde de petits saints, et les actions mêmes des héros sont souvent la cause directe des désastres auxquels ils aboutissent. » (de Romilly, 2010, p.71) Dans son essai *La grandeur de l'homme au siècle de Périclès*, Jacqueline de Romilly explique la contradiction que représente le statut héroïque dans une époque où règne la démocratie. En effet, comme l'idée de la démocratie était d'abolir les classes sociales et l'aristocratie au profit du statut unique de citoyen, la posture du héros est vue comme une représentation des valeurs anciennes, selon lesquelles la descendance conférait des droits et des privilèges. Par sa place intermédiaire entre les dieux et les hommes, et malgré son attachement très fort à la communauté et le dévouement qu'il a à la protéger de ses ennemis, le héros ne peut plus se prévaloir de sa grandeur autrefois proclamée. Il devient donc le bouc-émissaire de la cité, qui rejette catégoriquement tout ce qui peut s'opposer au principe d'égalité de la démocratie citoyenne. Il n'est pas non plus anodin que certains héros reviennent d'une tragédie à l'autre, car ce sont ceux qui incarnent le mieux les contradictions qu'on tente de mettre de l'avant. Par exemple, Œdipe et Héraclès possèdent tous deux une double identité, pauvre et noble, qui crée un conflit et les sépare du reste de la société. Certains traits de personnalités, hérités du mythe originel, influencent aussi le déroulement de l'action – comme l'ambivalence fondamentale d'Héraclès, un demi-dieu aussi civilisé que guerrier, et aussi impétueux que calculateur (Papadopoulou, 2005). Le rejet dont ils font l'objet n'est pas nécessairement une action directe de la société et s'incarne plutôt dans des situations tragiques, où le héros est malgré lui frappé « de désastres, [mourant] souvent dans des souffrances atroces, déshonorés, et renonçant à tout respect. » (de Romilly, 2010, p.62) Pour sauver son honneur, il peut néanmoins se sacrifier pour la communauté ou mourir dignement selon ses

convictions, souvent en se suicidant – comme c’est par exemple le cas pour *Ajax*²⁰. Ce sacrifice devient alors une reconnaissance d’un temps révolu et du travail des ancêtres, mais laissant le plein pouvoir à ceux qui suivront.

Thalis Papadopoulou, dans son essai *Heracles and Euripidean Tragedy* (2005), consacre un chapitre complet à la notion de sacrifice dans *La folie d’Héraclès*. Elle y explique comment le sacrifice est encore central pour les Grecs de l’époque, puisqu’il agit comme un acte de purification lorsqu’un crime est commis et permet ensuite la réintégration de la société. Dans la pièce d’Euripide, Héraclès doit tuer Lycos pour libérer la ville du tyran, mais il le fait trop rapidement et dans un esprit de vengeance qui manque de dignité. La violence de son acte est impardonnable aux yeux de la cité et la purification est impossible; l’épisode de folie qui le frappe serait donc une métaphore de la punition qui lui est imposée pour avoir fait un usage inadéquat de la violence. Euripide a d’ailleurs modifié la séquence originale du mythe, pour placer cet épisode de folie à la toute fin de sa vie, plutôt qu’au début. La légende originelle voulait en effet qu’Héraclès accomplisse ses douze travaux après ce meurtre forcé, pour se racheter de son acte. Ici, les travaux ont été offerts en échange de la vie de son père, Amphitryon, renforçant par le fait même le dévouement du héros : « Il paya cher pour adoucir mon sort et recouvrer notre patrie, quand en échange il fit promesse à Eurysthée qu’il purgerait la terre de ses monstres ! » (Euripide, 1989, p.471) Cette particularité permet d’accentuer la personnalité polarisée du héros, soit celle d’un être civilisé et fidèle, mais aussi guerrier et imprévisible. Pour les citoyens de Thèbes, l’héroïsme antipodal d’Héraclès n’a pas sa place dans la cité, comme le souligne Lycos lorsqu’il ridiculise les exploits du héros : « Mais cet Héraclès n’était rien ! Il se fit un renom de courage en combattant des animaux, incapable d’autres exploits ! [...] L’arc à la main, l’arme des lâches, il savait l’art de fuir. » (Euripide, 1989, p.477) Il faudra attendre l’arrivée de Thésée pour réhabiliter la vertu du héros : « Quitte donc

²⁰ La tragédie *Ajax*, écrite en -445 par Sophocle, se termine par le suicide du héros, qui rachète l’honneur de sa famille par son suicide, suite au massacre aveugle d’un troupeau de bêtes.

Thèbes, puisque la loi l'ordonne, et viens avec moi vers la ville de Pallas, où je purifierai tes mains souillées. [...] Quand viendra ton heure d'aller chez Hadès, toute la cité athénienne te déclarera son respect. » (Euripide, 1989, p.529) Nous comprenons ainsi que pour les Athéniens, l'altruisme est une valeur à célébrer et non à condamner, et ce, malgré les mesures extrêmes que cela peut exiger. Qui plus est, ce seront les Thébains qui seront à leur tour punis pour avoir refusé la purification d'Héraclès après qu'il les eut libérés de Lycos, puisqu'ils seront laissés à eux-mêmes, sans héros, sans dirigeant et sans avenir – comme le constate le chœur dans la réplique finale de la pièce : « Nous partons dans le deuil et les larmes, car nous avons perdu le meilleur des amis. » (Euripide, 1989, p.534)

Il faut aussi souligner la présence d'un personnage rarement présent dans la tragédie, soit l'opposant au héros. Lycos, « le plus lâche des rois » (Euripide, 1989, p.478) est aussi un étranger, une figure anémique au sein de la cité. Il est rudement rejeté par le chœur et la famille d'Héraclès, « Va-t-en, maudit, retourne d'où tu viens ! » (Euripide, 1989, p.480), mais il réussit néanmoins à régner sur la cité sans grande opposition. Lorsqu'il commande le meurtre de Mégara et des enfants d'Héraclès, il affirme agir « point par cruauté, vieillard, mais par prudence » (Euripide, 1989, p.478). Pour Lycos, ce crime est donc un sacrifice nécessaire, qui correspond à sa vision de la justice, et qui vient en quelque sorte équilibrer la vengeance d'Héraclès plus tard dans le récit, les mettant sur un même pied d'égalité aux yeux des Thébains : « This parallelism culminates, and thus becomes more evident one may say, when Heracles, by killing his wife and children, brings to completion what Lycus attempted but failed to do. » (Papadopoulou, 2005, p.36) En effet, la présence momentanée de Lycos est suffisante pour révéler la faiblesse de Thèbes et des lois qui la régissent. S'il apparaît d'abord comme une menace, nous nous rendons rapidement compte qu'il n'agit que comme élément déclencheur dans la chute d'une cité qui était déjà fracturée par son manque de cohésion, d'où la facilité avec laquelle il prend la place

de Créon. Autrement dit, cet antagoniste n'en est pas réellement un : il est plutôt le prétexte qui ramènera le héros dans sa cité et qui confrontera les citoyens à la valeur qu'ils lui accordent.

En somme, Euripide met en lumière dans *La folie d'Héraclès* non pas un conflit judiciaire entre la cité et un individu, mais bien le manque de respect des citoyens pour les valeurs altruistes du héros : « The tragedy problematizes the nature of Heracles heroism and the ways in which this heroism can be accommodated in a civilized world after the performance of his labours. » (Papadopoulou, 2005, p.57) Le portrait qui est tracé de la société grecque en est un où l'individualisme fait loi et où le principe d'égalité a été entaché par l'ambition démesurée de certains. Le problème ne se situe plus dans la présence d'un autre aux valeurs contradictoires à celles de la cité, mais bien dans le fait que cette dernière ne peut plus faire front commun face à ses ennemis et ne sait pas comment accommoder l'héroïsme d'un individu qui vient la protéger. Ce sera le simple geste d'amitié de Thésée, noble représentant d'Athènes, qui viendra concrétiser la nouvelle attitude à adopter, qu'Héraclès résumera ainsi : « Il se trompe celui qui s'appuie sur son or ou sa force plutôt que sur la fidélité de ses amis. » (Euripide, 1989, p.534) Près d'un siècle après avoir fait la promotion de la démocratie et de l'égalité, les auteurs réhabilitent enfin le héros dans la cité : il est à nouveau un facteur de cohésion pour la communauté, qui peut s'inspirer de sa bienveillance pour s'entraider et se surpasser pour le bien commun.

3.4.2 Héros révolu

Comme nous l'avons vu, le superhéros né dans les années trente appartient à une longue tradition mythologique américaine. Dans *The Myth of the American Superhero*, Lawrence et Jewett retracent l'avènement de ce « monomythic hero », aux caractéristiques proprement américaines, et bien distinctes du héros campbellien.

Alors que ce dernier doit subir une série d'épreuves avant de retourner dans sa communauté pour y vivre et la protéger, le superhéros américain surgit seulement en temps de crise, lorsque les institutions n'arrivent plus à rétablir l'ordre menacé par une force extérieure, et il retourne dans l'ombre une fois sa tâche accomplie. Autrement dit, le héros campbellien donne à voir une quête initiatique, alors que le superhéros en vit une rédemptrice (Lawrence et Jewett, 2002, p.6). Ainsi, malgré son statut de sauveur, il est considéré comme un être aberrant : si ses exploits sont salués une fois le conflit terminé, la population craint toujours ses moyens illicites et souvent inhumains, et il est condamné à rester en retrait de la société qu'il protège pourtant au risque de sa vie. Par ailleurs, ses affiliations aux héros grecs sont avouées, et même assumées par le co-créditeur de Superman, Jerry Siegel : « [...] all of a sudden it hits me. I conceive a character like Samson, Hercules, and all the strong men I have ever heard tell of rolled into one. Only more so. » (cité par Fingerhuth, 2003, p.13)

Dans le bassin des superhéros de *comic books*, Batman s'est toujours distingué de ses confrères par deux traits caractéristiques : son absence de pouvoir extraordinaire et son obstination à ne jamais tuer les criminels. Comme Héraclès, il est toutefois un être d'une grande dualité, qui lutte constamment pour le bien de la cité, mais en le faisant dans l'ombre de la nuit et en utilisant la peur pour terroriser les criminels. Dans sa critique de *The Dark Knight Rises*, Manohla Dargis relève d'ailleurs comment cette antinomie est mise de l'avant par Nolan : « Mr. Nolan's Bruce-Batman has oscillated between seemingly opposite poles, even as he's always come out a superhero. He is savior and destroyer, human and beast, the ultimate radical individualist and people's protector. » (Dargis, 2012, par. 6) Lorsque le dernier volet de la trilogie commence, les citoyens de Gotham et son Maire ne veulent plus de héros, proclamant qu'il appartient à un temps révolu et qu'il n'est plus le bienvenu : « [...] the bad old days, when the criminals and corrupt ran this town with such a tight

grasp that people put their faith in a murderous thug in a mask and a cape. » (Nolan, 2013, p.359) Bruce Wayne est un être brisé, à l'allure d'un vieillard. Il refuse de se montrer en public, au point où même ses employés inventent même des légendes à son sujet : « It is Mr Wayne, isn't it? Although you don't have the long nails...Or facial scars... / Is that what they say about me? / It's just that...nobody sees you... » (Nolan, 2013, p.364) Il n'est plus personne : ni Batman, le héros masqué, ni Bruce Wayne, le millionnaire excentrique. Aux yeux de la société, il a disparu, et ne joue plus un rôle actif au sein de la vie sociale de Gotham : « Why did the Wayne Foundation stop funding boys' homes in the city? / The Foundation is funded from the profits of Wayne Enterprises...There have to be some. » (Nolan, 2013, p.382) Lorsque Bane s'attaquera à la cité, Batman tentera de reprendre son rôle de héros, mais sera immédiatement rejeté par les citoyens : « We're not letting one nut with a bad attitude and some fancy gadgets run this town again, you hear me?! » (Nolan, 2013, p.407) Il lui faudra donc prouver aux yeux de tous sa vraie valeur et son intégrité, ce qu'il fera avec l'aide d'adjuvants qui eux aussi croient en son utilité : « I don't know why you took the fall for Dent's murder, but I'm still a believer in the Batman. Even if you're not. » (Nolan, 2013, p.381) Le vrai combat du héros ne résidera donc pas dans l'affrontement d'un opposant, mais dans la réunion de la communauté autour de ses valeurs : « But shouldn't people know the hero who saved them? / A hero can be anyone. That was always the point. » (Nolan, 2013, p.505). Comme figure anémique, la cité tentera de projeter sur Batman son propre égoïsme et ses propres fautes passées. Sa lutte pour sauver la ville viendra néanmoins démentir cette image bafouée, et permettra non pas à Gotham de détruire son héros pour affirmer ses propres règles et valeurs, mais plutôt au héros de renouveler l'identité de la cité en lui insufflant un nouvel espoir, une voie à suivre pour le futur – celle de l'altruisme. Son sacrifice - qui s'accomplira lorsqu'il transportera littéralement une bombe atomique hors des murs de la ville pour exploser avec elle - permettra à la fois la rédemption du héros, mais aussi celle de la cité qui l'avait injustement condamné.

Contrairement à la majorité des vilains qui peuplent les récits de superhéros, Bane ne se présente pas comme un tyran ou un ennemi de Batman, mais plutôt comme le représentant d'un mouvement dépassant son individualité : « We are nothing. We are the dirt beneath your feet. And no one cared who I was until I put on the mask... Who we are does not matter. What matters is our plan. » (Nolan, 2013, p.354) Il affirme venir sauver la ville de sa déchéance, en lui imposant un nouveau mode de fonctionnement qui pourra la soulager de ses problèmes : « [I am] Gotham's reckoning. Come to end the borrowed time you've all been living on... / You are true evil... / I am necessary evil. » (Nolan, 2013, p.424), et ensuite : « We come not as conquerors, but as liberators to return control of this city to the people. » (Nolan, 2013, p.453) Comme Robespierre, il propose donc aux citoyens le retour de la liberté et de l'égalité, qui ont été bafouées par l'ambition démesurée du « 1% »²¹. Et comme Lycos, il ne sera que l'élément déclencheur de la chute, qui révélera au grand jour la faiblesse de la structure qui soutient la ville et qui obligera le héros à reprendre son costume pour compenser l'incompétence des autorités en place.

The Dark Knight Rises utilise donc la figure anomique du héros pour faire l'apologie de la fraternité, en mettant en scène une communauté qui a perdu le sens de l'entraide. La menace qui plane sur la communauté ne vient plus de l'extérieur, mais naît des injustices qu'elle a elle-même engendrée. L'ostracisme du héros et de ses méthodes radicales ne fait qu'amplifier la détresse des citoyens, qui était maintenus dans une paix illusoire par les autorités de la ville et qui sont désormais laissés à eux-mêmes. Sa réhabilitation rétablira l'équilibre, sous-entendant que « [...] a compromised order can still be worth defending, and that darker things than corruption and inequality will follow from putting that order to the torch. This is a conservative message, but not a triumphalist, chest-thumping, rah-rah-capitalism one. » (Douthat, 2012, par. 5) Le sacrifice du héros empêchera aussi la célébration de son individualité, puisque ce

²¹ Comme nous l'avons mentionné, plusieurs critiques relèvent la ressemblance entre le mouvement de Bane et celui d'Occupy Wall Street, qui est apparu à New York en 2011.

sera non pas la mémoire de l'homme qui sera honorée, mais son dévouement pour la sauvegarde de la cité et de ceux qui luttèrent à ses côtés pour l'assurer (Gervais, 2010). Car si le mal peut effectivement surgir de l'intérieur, le bien le peut tout autant.

Contrairement aux figures anomiques classiques que décrit Duvignaud – les Don Juan, Hamlet et autres Valmont sur qui sont projetées les valeurs traditionnelles à rejeter – les héros mis en scène par Euripide et Nolan feront triompher les valeurs qu'ils défendent. Dans le monde sclérosé dans lequel ils évoluent et qui les rejettent brutalement, ils se sacrifieront pour le bien commun, prouvant à leur communauté que la faute ne leur appartenait pas et que c'était la structure même qui les soutenait qui était fautive. Les supposés opposants à la cité sont quant à eux de simples déclencheurs, qui se servent de la dislocation de l'identité citoyenne pour semer le désordre. Nous pouvons donc dire que la représentation de l'autre dans ces imaginaires collectifs est en fait un appel à des valeurs qu'on croyait dépassées et qui pourraient être la réponse aux nouveaux problèmes de l'individualisme. Plutôt que de présenter les héros comme des êtres inaptes à la vie en société, leur sens du dévouement est réhabilité, et ce malgré leur rang social plus élevé. Ce n'est plus l'égalité qui est prônée, mais bien l'entraide entre tous ceux, riches ou pauvres, forts ou faibles, qui veulent le bien de la communauté.

Finalement, l'analyse de ces deux œuvres nous aura permis de cerner certaines des préoccupations citoyennes des sociétés grecques et américaines, près de cent ans après l'affirmation de leur identité démocratique. En observant les forces en présence, mais aussi le rôle du territoire, du héros et de ses opposants dans le récit, nous avons observé comment les tensions reliées à l'individualisme se sont traduites dans ces récits mettant en scène des héros déchus et rejetés par leur communauté. Si « la cité grecque du quatrième et du cinquième siècle s'est servie du théâtre comme d'un acte

cérémoniel lui permettant de faire l'apprentissage de la liberté individuelle » (Duvignaud, 1973, p.253), nous pouvons donc conclure qu'il en est de même pour la société américaine du vingtième et du vingt-et-unième siècle. Les parallèles entre ces deux œuvres nous ont donc fait découvrir deux moments charnières de l'histoire de ces civilisations démocratiques, où la structure sociale est fragilisée par un rejet de la communauté et une montée de l'individualisme, et où ce qui menace le bien commun n'est pas un ennemi étranger ou des valeurs conservatrices, mais bien le manque de cohésion du système en place dans la cité. La réhabilitation du héros après son sacrifice apporte néanmoins un message d'espoir à la communauté, qui pourra elle aussi obtenir sa rédemption une fois le conflit terminé :

Finding the courage to persevere, to take action and to recognize at least the possibility of reshaping one's life, introduces a sense of order and direction and constitutes a response to a seemingly chaotic and meaningless world of arbitrariness and violent disjunction. (Papadopoulou, 2005, p.189)

Nous retournons pour ainsi dire aux bases même de la mythologie, soit l'utilisation du personnage du héros pour donner un exemple à suivre à la société, et non à son contraire anémique, où il est son bouc-émissaire. Le héros n'est plus autre, mais soi.

CONCLUSION

Le but de notre recherche était de démontrer que les récits de superhéros jouent un rôle semblable dans la société américaine du XX^e siècle à celui que la tragédie exerçait dans la société grecque classique. Nous voulions d'abord attester de la place de la politique dans ces deux genres, comme outil de réflexion sur les valeurs, les lois et autres idées communes de la communauté. Nous cherchions ensuite à observer l'évolution de ces genres à travers un temps donné, soit celui où ces deux sociétés connurent un fort élan démocratique. Nous voulions finalement comprendre le discours porté par deux œuvres se situant à un tournant de cette évolution, soit après un évènement politiquement brutal dans leur histoire, dont les œuvres font écho.

Pour ce faire, un travail de recherche préliminaire s'imposait. Nous avons dû approfondir nos connaissances de deux genres, apparus dans des contextes fort éloignés et à la limite incomparables. Le champ de recherche de la tragédie grecque remonte en effet à l'époque même où l'on joua les dernières tragédies, considérant la *Poétique* d'Aristote comme une analyse a posteriori du genre. Depuis, de nombreuses interprétations en ont été faites, que ce soit par les érudits du néo-clacissisme ou par les recherches actuelles qui soulèvent encore des passions. Nous avons dû restreindre nos lectures à un groupe d'auteurs français qui aura majoritairement publié ses recherches dans la seconde moitié du XX^e siècle, et composé de Jean-Pierre Vernant, Paul Vidal-Naquet et Jacqueline de Romilly. Leur regard historique et anthropologique sur la tragédie nous semblait le plus approprié à notre recherche, puisqu'ils s'intéressent principalement au rôle social de la tragédie dans la cité grecque, et ce, par l'analyse des textes tragiques qui nous sont parvenus.

À l'opposé, le genre du superhéros offrait un éventail de sources documentaires et critiques venant de tous horizons. Nous nous sommes donc attardé à ceux retraçant l'histoire du genre au sein de la société américaine, de même qu'à d'autres faisant l'analyse de la figure du héros dans l'imaginaire collectif américain. À cela s'ajoutent des ouvrages plus généraux sur l'histoire des États-Unis, de même que l'analyse approfondie du personnage de Batman par Will Brooker, *Batman Unmasked*, et plusieurs critiques cinématographiques de l'œuvre étudiée.

L'approche choisie a quant à elle été nourrie par la lecture d'un ouvrage fondamental, la *Sociologie du théâtre* de Jean Duvignaud (1973). Son observation du rôle du théâtre à travers diverses sociétés a éclairé notre perception du genre, mais a aussi ouvert nos yeux à d'autres manifestations semblables à celle de la tragédie à travers l'histoire. En complément, son essai sur l'anomie nous a permis de mieux cerner comment aborder la figure emblématique et problématique du héros. La piste de l'imaginaire collectif comme outil d'interprétation des œuvres nous semblait la plus appropriée et nous nous sommes tournés du côté de Gérard Bouchard, qui a théorisé cette notion dans son court essai *Raison et contradiction : le mythe au secours de la pensée* (2003). Son analyse de l'imaginaire historique des sociétés postcoloniales dans *Genèse des nations et cultures du nouveau monde* (2000) est venue compléter notre compréhension des mythologies modernes, et plus particulièrement du cas unique des États-Unis.

Le choix des œuvres à analyser est à la base même de la problématique développée dans ce mémoire. En effet, c'est à la sortie du dernier opus de Nolan que les liens entre la tragédie grecque et les superhéros nous sont apparus comme une évidence. Le fait de prendre une œuvre aussi récente nous permettait de plus de jeter un œil sur une œuvre contemporaine et sur ses réflexions sur l'actualité américaine. Euripide et Héraclès se sont ensuite présentés dans nos recherches comme le parfait parallèle à

Nolan et Batman, le premier par la modernité de son œuvre, écrite à la fin de la période classique, en pleine guerre du Péloponnèse, et le second par les liens évidents qu'il entretient avec le superhéros.

La volonté de s'en tenir uniquement au contenu narratif, et non à la forme, a été un second choix important. En effet, il nous semblait difficile de dissenter sur la représentation de la tragédie, dont nous n'avons que peu de traces, ou même d'en d'étayer les liens complexes que le *comic book* entretient avec sa transposition filmique. Même si certains éléments auraient été pertinents à approfondir, comme l'utilisation de masques, nous considérons que l'apport formel n'aurait pas nécessairement enrichi la visée sociologique de notre analyse. Nous avons aussi penché du côté du schéma actanciel, mais nous trouvions le cadre trop contraignant pour révéler toutes les relations et enjeux des personnages. Les composantes de l'imaginaire collectif établies par Bouchard sont donc apparues comme le meilleur angle d'approche, puisqu'elles permettraient d'aborder les différents aspects des textes en lien avec le contexte social et politique des sociétés. La théorie de l'imaginaire collectif prend aussi en compte la notion de mythologie, ce qui nous aura permis d'établir comment les récits de superhéros condensent tous les éléments de la mythologie moderne des Américains.

Nous avons pu tracer un nombre important de parallèles entre *The Dark Knight Rises* et *La folie d'Héraclès*, qui se sont révélés d'eux-mêmes par l'analyse des œuvres, sans avoir à forcer la comparaison. Nous n'avons pas non plus souligné les différences, puisqu'elles ne nous semblaient pas pertinentes à la compréhension de l'une ou l'autre des œuvres. La comparaison réside donc surtout dans le cadre plus général de l'analyse, c'est-à-dire comment chacun des auteurs utilise un contexte, des personnages et des actions similaires pour mettre en scène un univers désordonné et en perte de repères.

Nous considérons donc que cette analyse nous aura permis de répondre à la question de départ, soit attester de l'affiliation au social de deux manifestations culturelles au sein de sociétés démocratiques par la production de réflexions sur la politique à l'intérieur des oeuvres. D'une part, notre compréhension des récits de superhéros a été grandement approfondie par l'éclairage nouveau que lui a apporté la tragédie grecque. Nous avons pu comprendre l'implication de ce genre a priori populaire dans la construction de l'identité américaine, mais aussi la portée de ses réflexions politiques. En comparant les deux genres, nous avons aussi observé comment une mythologie vivante permet de transposer des conflits sociaux dans un imaginaire relativement réaliste, et comment elle apporte des solutions à des conflits présents imminents. D'autre part, la tragédie aura elle aussi profité de cette réactualisation. En établissant des rapprochements avec notre réalité contemporaine, nous avons mieux cerné la place de cet art au sein de la société grecque et changé notre perception de sa fonction, en le détachant de notre vision contemporaine de l'art théâtral.

Des recherches plus approfondies nous permettraient sans nul doute d'explorer plus largement le rôle sociologique de l'art dans les sociétés démocratiques. Il serait d'abord intéressant de se pencher sur des œuvres appartenant à d'autres moments de ces deux genres, afin de cerner l'évolution du discours de la société à travers cette production artistique. L'œuvre d'Eschyle permettrait-elle autant de parallèles avec les premières aventures de Superman que notre présente analyse? Nous pensons que l'élargissement de la recherche sur les imaginaires collectifs de ces sociétés à travers leurs œuvres et artistes marquants pourrait nous apprendre davantage sur les changements de pensée internes de ces démocraties. Aussi, le genre du superhéros semble jouer un rôle unique dans la société américaine contemporaine, que peu d'autres formes artistiques semblent occuper. Il serait pertinent d'observer quelles autres manifestations artistiques uniques sont nées lors de grands bouleversements historiques : par exemple, comment s'est incarnée la démocratie française suite à la

Révolution française? Finalement, il va sans dire que notre analyse n'a pu explorer qu'une infime partie des liens entre ces formes artistiques et leur société. Nous pressentons néanmoins que l'affiliation particulière des superhéros à la culture populaire est peut-être plus près que nous le croyons du rapport qu'entretenaient les Grecs à l'art théâtral, ce qui nous amène à nous poser deux questions cruciales : la culture populaire serait-elle en fait l'outil réflexif par excellence de la démocratie? Sous-estimons-nous l'impact de la mythologie des superhéros dans le monde occidental contemporain?

BIBLIOGRAPHIE

Cadre théorique

Bouchard, G. (2003). *Raison et contradiction : le mythe au secours de la pensée*. Québec : Éditions Nota bene : CEFAN.

Bouchard, G. (2000). *Genèse des nations et cultures du Nouveau Monde*. Montréal : Boréal.

Duvignaud, J. (1973). *Sociologie du théâtre : essai sur les ombres collectives*. Paris : Presses universitaires de France.

Duvignaud, J. (1986). *Hérésie et subversion : essais sur l'anomie*. Paris : La Découverte.

Thomas, J. (1998). *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*. Paris : Ellipses.

Tragédie grecque

Buttin, A.-M. (2002). *La Grèce Classique*. Paris : Les Belles Lettres.

de Romilly, J. (1986). *La modernité d'Euripide*. Paris : Les Belles Lettres.

de Romilly, J. (2006). *La tragédie grecque*. Paris : PUF.

de Romilly, J. (2010). *La grandeur de l'homme au siècle de Périclès*. Paris : Éditions de Fallois.

Euripide. (1989). *Tragédies complètes I*. Paris : Gallimard.

Dufresne, J. (1994). *La démocratie athénienne : miroir de la nôtre*. Ayer's Cliff, Québec : Éditions de l'Agora.

Meier, C. (1991). *De la tragédie grecque comme art politique*. Paris : Les Belles Lettres.

Picco, F. (1999). *La tragédie grecque : la scène et le tribunal*. Paris : Éditions Michalon.

Vernant, J.-P. (1990). *Mythe et religion en Grèce ancienne*. Paris : Éditions du Seuil.

Vernant, J.-P. et Vidal-Naquet, P. (1972). *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*. Paris : La Découverte.

Analyse de *La folie d'Héraclès*

Papadopoulou, T. (2005). *Heracles and Euripidean Tragedy*. Cambridge : Cambridge University Press.

Superhéros

Adams, J. T. (1941). *The Epic of America*. New York : Blue Ribbon Books.

Ahrens, J. et Meteling, A. (2010). *Comics and the city : urban space in print, picture and sequence*. New York : Continuum.

Brooker, W. (2000). *Batman unmasked*. New York : Continuum.

Brooker, W. (2012). *Hunting the Dark Knight*. London : I.B. Tauris.

Daniels, L. (2004). *Batman : Complete history*. Californie : Chronicle Books.

Duncan, R. et Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics : History, Form and Culture*. New York : Continuum.

Duncan, R. et Smith, M. J. (2011). *Critical approaches to comics : theories and methods*. London : Routledge.

Evans, A. (2010). Superman is the faultline : Fissures in the Monomythic Man of Steel. Dans J. Birkenstein, A. Froula et K. Randell, *Reframing 9/11 : Film, popular culture and the War on Terror* (pp. 117-126). New York : Continuum.

Fingerroth, D. (2004). *Superman on the couch : what superheroes really tell us about ourselves and our society*. New York : Continuum.

Gervais, B. (2010). *Fictions et images du 11 septembre 2001*. Montréal : Figura.

- Jesser, J.D. et Pourroy, J. (2013). *The art and making of The Dark Knight Trilogy*. New York : Opus.
- Kaveney, R. (2008). *Superheroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. London : I.B. Tauris.
- Klock, G. (2002). *How to read Superhero comics and why*. New York : Continuum.
- Lawrence, R. et Jewett, S. (2002). *The myth of the American Superhero*. Grand Rapids : William B Eerdmans Publishing Co.
- Nolan, C., Nolan, J. et Goyer, D. (2013). *The Dark Knight Trilogy*. New York : Opus.
- Pérès, R. (2000). *Chronologie des États-Unis au XXe siècle*. Paris : Les Chronos.
- Pollard, T. (2011). *Hollywood 9/11 : Superheroes, supervillains and Super Disasters*. Boulder : Paradigm.
- Reynolds, R. (1994). *Superheroes : a modern mythology*. Mississippi : University Press of Mississippi.
- Wolk, D. (2008). *Reading comics : how graphic novels work and what they mean*. Cambridge : Da Capo Press.
- Wright, B. W. (2001). *Comic book nation : the transformation of youth culture in America*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

Critiques de *The Dark Knight Rises*

- Bady, A. The New Inquiry. (2012). *Do not go gentle into that Dark Knight : Occupy Batman*. Récupéré de <http://thenewinquiry.com/blogs/zunguzungu/do-not-go-gentle-into-that-dark-knight>
- Bowyer, J. Forbes. (2012). *Why Batman's The Dark Knight Rises is an instant conservative classic*. Récupéré de <http://www.forbes.com/sites/jerrybowyer/2012/07/26/why-batmans-the-dark-knight-rises-is-an-instant-conservative-classic>
- Dargis, M. NY Times. (2012). *A rejected superhero ends up at Ground Zero*. Récupéré de <http://www.nytimes.com/2012/07/20/movies/the-dark-knight-rises-with-christian-bale.html>

Douthat, R. NY Times. (2012). *The politics of The Dark Knight Rises*. Récupéré de <http://douthat.blogs.nytimes.com/2012/07/23/the-politics-of-the-dark-knight-rises/>

Ebert, R. (2012). *The Dark Knight Rises*. Récupéré de <http://www.rogerebert.com/reviews/the-dark-knight-rises-2012>

Lack, J. R. We Got This Covered. 2012. *Imagine the fire: Analyzing The Dark Knight Rises*. Récupéré de <http://wegotthiscovered.com/movies/imagine-fire-analyzing-dark-knight-rises>

Pedhoretz, J. Weekly Standard. 2012. *Evil undone*. Récupéré de http://www.weeklystandard.com/articles/evil-undone_648824.html